

799,- Ft



ANGYALI ÖRDÖG

TEKKEN DARK RESURRECTION (PSP)

HAVI TEMÁNK: VIDEOJÁTEK KIALLÍTÁSOK • RESERVOIR DOGS • FIFA 07 • ANT BULLY • FF7 DIRGE OF CERBERUS
SPY HUNTER NOWHERE TO RUN • PAINKILLER • PREY • CHROMEHOUNDS • VALKYRE PROFILE LENNETH • TETRIS DS

576 KByte



ahol játszva vásárolhatsz

Árkád • 06 1 434 8076 Campona • 06 1 424 3424 Duna Plaza • 06 1 239 2858

Europark • 06 1 280 9585 Mammút II • 06 1 345 8076

Pólus Center • 06 1 419 4117 WestEnd • 06 1 238 7576

Debrecen Plaza • 06 52 342 120 Kecskemét Malom • 06 76 328 119 Szeged Plaza • 06 62 468 978

Internetes rendelés **www.576.hu**

Telefonos rendelés **06 70 365 0385**

megszállott játékosok beszélgetnek
megszállott játékosokkal
megszállott játékosokat érdeklő témákról

www.576konzol.hu

gyere, regisztrálj, fórumozz

| | |
|--|----|
| HIREK | 4 |
| A HÓNAP TÉMÁJA: VIDEOJÁTÉK KIÁLÍTÁSOK | 10 |
| ELŐÉTEL | 12 |
| SZOFTVER ROVÁT: A KURRENS GENERÁCIÓ KLASZSIKUSAI | 14 |
| ANIME ROVÁT | 16 |
| JÁTÉKTÉREM TÖRTÉNELEM - X. RÉSZ | 18 |

PLAYSTATION 2

| | |
|---|----|
| RESERVOIR DOGS | 22 |
| FIFA 07 | 24 |
| THE ANT BULLY | 26 |
| SUPER MONKEY BALL ADVENTURE | 28 |
| MONSTER HOUSE | 30 |
| SPRINT CARS: ROAD TO KNOXVILLE | 30 |
| SINGSTAR ROCKS! | 31 |
| SINGSTAR ANTHEMS | 31 |
| FINAL FANTASY VII: DIRGE OF CERBERUS | 32 |
| LEMMINGS | 34 |
| LARRYBOY AND THE BAD APPLE | 35 |
| RUFF TRIGGER: THE VANOCORE CONSPIRACY | 36 |
| SUPER DRAGONBALL Z | 37 |
| LET'S MAKE A SOCCER TEAM | 44 |
| PACMAN WORLD RALLY | 45 |
| SPY HUNTER: NOWHERE TO RUN | 46 |

XBOX

| | |
|-----------------------------|----|
| PAINKILLER: HELL WARS | 52 |
| XYANIDE | 55 |
| XBOX LEITÁR | 56 |
| WARPATH | 57 |

XBOX 360

| | |
|---|----|
| PREY | 58 |
| CHROMEHOOUNDS | 60 |
| THE LORD OF THE RINGS: THE BATTLE FOR MIDDLE-EARTH II | 62 |

PSP

| | |
|--|----|
| TEKKEN: DARK RESURRECTION | 64 |
| UNTOLD LEGENDS: THE WARRIOR'S CODE | 67 |
| VALKYRE PROFILE: LENNEITH | 68 |
| APE ACADEMY 2 | 70 |
| B-BOY | 71 |
| GANGS OF LONDON | 72 |
| FORMULA ONE 06 | 74 |
| TOMB RAIDER LEGEND | 74 |
| PASSPORT TO LONDON | 75 |

NDS

| | |
|-------------------------|----|
| BIG BRAIN ACADEMY | 76 |
| TETRIS DS | 76 |

| | |
|----------------|----|
| CSEVEGŐ | 78 |
| COOLTÚRA | 80 |

2006 Szeptember - Mindenféle Újítások Hónapja

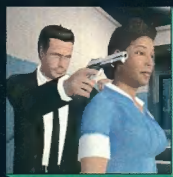
Nem is olyan rég kérdezte meg tőlem valaki, hogy miért pont a nyár az uborkaszexon a videojátékok világában, hisz ilyenkor szabadulnak ki a fiatalok a sulikből, ezer az idejük, és pont ilyenkor tudnak rajtosra nyomni az újabbnál-újabb stuffokat. Van logika a kérdésben...

De hányleg, miért?
Azán rájöttem valamire, és nem is kellett sokat agyalnom rajta: csak a saját példánmat kellett megvizsgálni, hisz én főszerkesztőként már olyan vagyok mint Pavlov kutya: minden hónap ötödike körül már automatikusan folyik a nyálam (csengetés nélkül is), ez ugyanis a „kritikus” lapzártási ideje. Pontosan tudom, mikor lehet kicsit lazítani, vagy mikor fogunk megszokadni, és tuti biztos, ahogy a több éve nálunk publikáló tesztelők is így vannak ezzel –ők is tudják, mikor lehet barátnővel szakítani, vagy esetleg megbetegedni, és mikor nem. Én pl. legalább 10 éve nem maradtam ki a melőből (szép is lenne, ki hegesztené össze a Konzol?), a körzeti orvosomat még soha nem is láttam... Szóval, hogy válaszoljak a kérdésre, azért van nyáron holtiszezon, mert a videojátékiparban dolgozók ilyenkor pihenik ki az egész éves hajlást.

Idén Atilla a Hawai szigeteken, a csupnya pálmák és a randa fehér homok társaságában pihenke ki fáradságait (Hawaii = Berekfürdő, mielőtt leanyáznának), ahonnan archidea-fűzért ugyan nem hozott, de legalább járt az agya, és tovább csinósította a dizájn: új az értékelőnk és új elemek vannak a fejlekedés is, itt kerekített, azt szögletesített, új színeket álmódott meg, szóval a kedvetekre akart tenni. Én is szigeten voltam, a Szigeten, ahol egy hét megfeszített *dejavu*gok után újítam rá kellett jönnöm, hogy Los Angeles ide, London oda, azért ez a legeslegnagyobb feeling – nekem. Még az sem árryékolta be fergeteges örömmámorom, hogy a nyitáson, szerdán este rögtön kirabolták a lakásom, amit csak csütörtökön reggel, ébredés után vettem észre – a majmok még doboltak a fejemben, amikor kihívtam a helyszínelőket. (De azért minden nap kimentem, úgysem maradt semmi, amit a továbbiakban elvithettek volna.) Augusztusban aztán a cégvezetés egy salomoni döntés eredményeként látta az 576.hu-t, amit sokan Magyarországon leggyorsabb videojátékos híroldalának tartottak. Már majdnem kitört a pánik, de csak majdnem, mert rekordidő alatt összehajtottuk az 576konzol.hu koncepcióját, amit Wilson és Stinger (később csatlakozott hozzánk Petunia, aki – dappergés – egy igazi hús-vér csaj témával, csak felfogás, csaj életkézzel) segítségével sikeresen be is indítottunk. Új oldalunk nem hírtől, hanem valami olyan egyedi szösszenet, amit eddig rajtuk kívül még senki sem mert megkockáztatni: az 576konzol.hu a papírmagazin online kiegészítése olyan cikkeket, híreket és színes, nem csak konzolos kérdéseket érintő fórumtárgyakkal, amellyel gondolkodásra, beszélgetésre és vitára akarjuk invitálni a magyar konzolos szénát. Formáltni akarunk titeket, hogy ti is formáljátok minket! Gyertek, beszéljessünk!

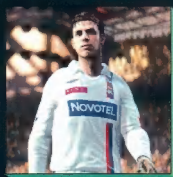
A végére hagytam néminemű (nem!) meglepetést is, ami a Konzol talán legkulikusabb részét, a Csevegőt érinti: szeptembertől én már csak másodlagos lesz a levelezési rovatban, a stafétabotot ugyanis átadtam egy tüneményes vadmacskának (fajtája leopárd, nőstény), aki azt tervezi ugyan, hogy én levadásztam, pedig csak egy bokor aljában találom Afrikában: ő Zsina, aki néha daromból, mint egy cica, néha viszont leharapja a karomat, amikor kaját nyújtok neki. Fogadjatok nagy olyan szerzetekkel, amilyen lelkesedéssel el vállalkozik a levor szerkesztés! Az állatokot etetni szabad. SzEGAsztok!

Martin



Reservoir Dogs

22



Fila 07

24



Final Fantasy VII: Dirge of Cerberus

32



Painkiller: Hell Wars

52



Prey

58



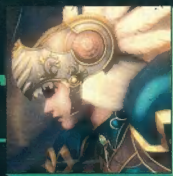
Chriemheeds

60



Tekken: Dark Resurrection

64



Valkyrie Profile: Lenneth

68



Gangs of London

72



Tetris DS

76

Az 576 Konzol pontozási rendszere

- 1-2,5 pont – Csak saját felelősségre. Mi szültünk! Nem érdemes kopatni vele a gépet.
- 3-4,5 pont – Ha éppen nem tudsz jobb dolagra költeni, szerezd be, de ne várj tőle sokat.
- 5-5,5 pont – Teljesen átlagos, játszható stuff. Néhány kőszá órára biztos leköti majd.
- 6-7,5 pont – Jópofa! Egy próbát mindenképpen megér. Talán még rá is kattansz?!.
- 8-9,5 pont – Bátoran ajánljuk, mert kellemes, finom játék. Nem fogsz csalódni benne!
- 10 pont – Khagyhatatlan, mindenki számára kötelező, 576 Konzol favorit! Király!

A kiadványban megjelent szöveges és illusztrációs anyagok bármilyen módon való újra felhasználása csak a kiadó engedélyével lehetséges.
ISSN 1417-9296

Myosic: Ofiész és Játéktervező nyoma 2r.
(Felelős vezető: Gerhard Stucker (gazdát))
Főszerkesztő: Martin
Kiadó: Konzol Kft., 1042 Budapest,
Árpád út 112. (Árpád Üstökész)
Tervező: Hórnai R., Máté R.
és a szerkesztő
E-mail: 576konzol@576.hu

Laptálcázás: Balogh Zsolt

Laptörz: 576 Konzol Team

Levelezés: 1329 Budapest, P.I.: 24.

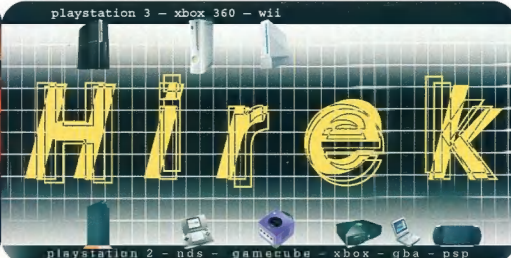
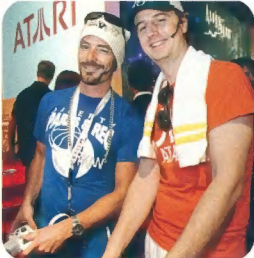
Telefon: 06-1-369-26-06

EMail: konzol@konzol.hu

Web: www.576konzol.hu

Szerkesztőségünkben a játékokat a LOGITECH hangszóróval teszteljük.

Címnap: Tekken: Dark Resurrection (PSP)



GAMES CONVENTION 2006

Augusztus végén (augusztus 23-26) Lipcsében megrendezett **Games Convention** ismét vasáros tanulósgokkal szolgált. Elsőként: a kezdetben szinte kizárólag a német piacra koncentráló expo lassan, de biztosan kezd összeurópai eseményé válni. Az ECTS... és az azt helyettesítő / pótló kívánó angol kiállítások megszűnésével gyakorlatilag a GC maradt az egyetlen hely Európában, ahová nagy számban, fő időpontban lehet tömegesen betérni a játékosokat. A Games Convention ugyanis (ellentétben pl. az E3-al, vagy boldogult emlékt ECTS-sel) nyitott rendezvény, az egy darab szaksmai-szórakozó napot (az első) leszámítva bátorítógazdán válnak rá belépőjegy minden érdeklődő – akár még a magyar is, ha kellő előrelátással időben foglalt magának szállást a német városban (amit szépen lassan kezd kínálni a GC – de ez már egy másik téma), és hajlandó autózni / vonatozni egy napot a Games Convention kedvéért.

Másodszor: 183 ezer látogató négy nap alatt (ebből 2600, a világ minden tájáról összesen) járta a Lipcsében rendezett hét nappal, mint tavaly. A rapid fejlődésnek a jelek szerint nincs vége, a nagy kérdés inkább az, hogy mennyiben befolyásolja a nyár egyik legvárhatóbb (videójáték vonatkozású) eseménye a Games Convention további sorsát. A városlátó híradó augusztus elején, erős három héttel a lipcsei összeröffenés kapok megnyitása előtt érkezett az **Electronic Entertainment Expo**, azaz az **E3** megszűnik létezni a korábbi formájában. Az E3-at szervező Entertainment Software Association (ESA) radikálisan átalakította a kiállítást: változik a név (**E3 Media Festival**), változik az időpont (május elején átkerül nyárra – valószínűleg, nincs még pontos és végleges dátum), változik a helyszín (a méretes Los Angeles Convention Center helyett egy kisebb lakóház – valószínűleg két, egymáshoz közel fekvő Los Angeles-i hotel), és változik a méret is – a korábbi soktizedes látogatószám helyett maximum öt ezer érdeklődőre számítottak, szigorúan meghívásos alapon. A nagy átalakítás okairól nem nagyon beszél az ESA, a hátteréről kizárólag információk szerint – mint általában mindig – it is a pénz áll a háttérben. A nagy(obb) kiállítások az utóbbi időben egészen egyszerűen már nem érte meg az E3, a helybeli brutális összegekbe került (dallóművészek tessenek gondolni), a csillagvilágú megastandok sem magukot építelték fel, az E3-ra kicipelt videók és demók kényszerű összehajtogatása csúnyán belerondított a fejlesztési folyamatba (a csapatok a demó / traileren dolgoztak a helyett, hogy a magot a

játékot vitték volna előbbre), az ennek fejében nyert publicitás pedig nem volt akkora, hogy megérje a pénzt és felhagyjon. A saját három napos sűrűbe látó a teljes kiállítás. Az E3-on több száz játék fordult meg, az egyes projektekre (a látogatók részéről) fordított idő pedig egyre csökkent, ami azt eredményezte, hogy a kevésbé neves címek eltűntek a forgalomból. Állítólag az Electronic Arts csapat először az aztalra, azután szépen felkészültek mögötte a többiek is – nem kell hangsúlyozni E3, jöjjen helyette egy kisebb, átláthatóbb, a közönséget jobban szolgáló, és nem utolsósorban olcsóbb, szigorúan szakmai kiállítás. Az ESA lépései ennek tükrében redőlnak tényleg, a cél az, hogy egy helyen hozzák össze a fejlesztőket, kiadókat, és a szoftvert, és biztosítsák a gyors információcserét. Ez ne elegendő? Majd megálljuk: annak ellenére, hogy az E3-nál tényleg megvalósult a nagy probléma (a látványos külsővel együtt gyakran elveszett a valós tartalom), és néha már is a fejtejtések fogja a pár óra alatt nyuknyukba zúdított információmennyiséget, de a magunk részéről szeretjük. Olyan volt, mint valami videójáték-karácsony, három nap (jót: a konferenciákkal és az utazásokkal együtt) majdnem egy hét gaming festa sok új bejelentéssel, rengeteg új látványval, és olyan kijelentésekkel / témákkal, amikről még helleg helleg beszélgetni vagy vitatkozni.

Az E3 átalakulása értelemszerűen új lehetőségeket nyitnak a nagyobb alábbi lakon tartozó kiállítások részére: vajon ki pályázhat a „legnépszerűbb és legfontosabb játéktexpo” címére? Peldául a Games Convention – ahogy fentebb már olvashattuk –, rengeteg látogatóval, és folyamatosan fejlődik – de ez Európában van, az Óreg Kontinens pedig még mindig mostohagyermek sok kiadó szemében (ez az ide GC-n is tapasztalható volt, de ne szaladjunk előre...). Peldául a Tokyo Game Show – szintén sokan látogatóval, szintén népszerű – de létszágon a helyi piacra fókuszál, és a jövőre is kérdéses. Az E3 átalakulása egy időben a TGS-ba tájóról is homlokra kerülőre adott hírek érkeztek: a szervezők állítólag új is változatosságon törik a kibekajkát, felmerül a TGS „megszüntetésének” lehetősége – jövőre állítólag (nem hivatalos információ!) a rendkívül népszerű Tokyo Anime Fairrel olvasztanák össze a rendezvényt, ami (tekintve a hasonló célszövegeket) – a TGS mindig is inkább a játékosoknak, mint a szakmának szolgált) nem tűnik elvetélt ötletnek. Aztán itt vannak aztán az új trónkövetelők: a Consumer Electronics Association (az elsősorban szórakoztatási elektronikaival, és hardveres újdonságokkal foglalkozó CES szervező) a változásoknak hírt véve rögtön jelölték, hogy komolyan elgondolkozik a CES kiállításnak bővítésén – természetesen

a videójátékok kerülésének be az orszárlal. A CES-től amúgy sem idegen a videójáték-tema, a kilencvenes évek közepén, az E3 igazténnyerése előtt volt már ott hasonló – sőt, kifejezetten rangos és elismert rendezvénynek számított annak idején (a sors ironiája: pont a konkurens E3 növekvő népszerűsége miatt törtölték a kiállítástól a játékokat anno...). Consumer Electronics Association egyelőre közvéleménykutató, biztoshagát állít fel a helyszel megfelelő körülményre és kiértékelésre, azán döntene arról, hogy (ismét) belevágjon-e buliba. Kérdéses, hogy milyen formában kívánnak porondra lépni: külön kiállítás annak, vagy a meglévő rendezvény „fejlesztésének” tovább? a játékokkal. Érdeklődők (általában) már vannak, elsősorban az E3 átalakulása előtti prezentációs lehetőségektől kisebb kiadók / fejlesztők látunk szívesen a CES területén bővülést. A nagyok (Electronic Arts, Activision, Ubisoft) pedig a saját, külön bejárható rendezvényekre hajlamosak koncentrálni: az eddig is futó, egy kiadó által szervezett / lebonyolított sajátlatokhoz kerülnek fókuszba, nyilvánvalóan a korábbiánál némileg nagyobb csinnadrattával, és több új bejelentéssel / információval / megjelöléssel megfogalmazva. Az eredmény: nem egyszerre, hanem darabokban, kiadókra bontva kapjuk meg ugyanazt, amit eddig az E3-on három nap alatt. Információs szempontból talán jobb is, az Electronic Entertainment Expo jellemzős felhajtás és felkeltőzött izgalom viszont hiányoztat...

A jövő taglalása után térjünk vissza a jelenre (illetve: a közelmúltba). A Games Convention hivatalos nyitány elsői ide sem maradtakott a jó megköszönti sajtókonferenciák. A sort idén a **NINTENDO** nyitotta. Nintendők GC-s szereplésével mindenki sokat vár, köszönhetően elsősorban annak, hogy a „Wii prove our promise” („Bebizonyítsuk az ígérőnket” – egyértelműen utalás a Wii-re a Wii / Wii szójátékkal szöveget változtatott a Games Convention. Mit vártunk? Ilyen felvezetés után alapszerűen: hogy új konkrétumokra derül fény, és a Nintendo (a Microsoft tavalyi példáját követve) Lipcsében annak rendje és módja szerint világot kürtöl a Wii várható árát és a régóta bontott külvilági időpontokat. Nem tekergettük tovább az Olvasó idegét: nem kértünk íjessé, sőt, kis hírlapozást nem let mondani, hogy szinte semmi nem történt. A konferencia első felében a német Nintendo divízió adta elő a szokásos (és mindhárom konzolgyártó által rendszeresen és kötelezően elővezetett) minden nap egy szóp, minden nap egy új remekül meg az üdét, örüljünk egy új szöveggel. Konkrétan: több mint egymillió eladott Nintendo DS Németországban, a DS Lite-ot is viszik, mint a cukrot, a közönség meg

bővül, megállíthatatlanul – a Brain Training (germán barátainknál: Dr. Kawashima's Gehirn-Jogging) közönségének huszonöt százaléka is. Ennek örömeire hamarosan továbbtréningelteti magát a német lakosság ősszel jén a Japánban szép köröket futó English Training lokalizált verziója, lehet perorolni az angolulást. Aprópó ősz, és DS: aki eddig a szűkös színvonalú szövegekkel (fekete / fehér) nem tudta volna kiválasztani a lehkehez közel álló DS Lite-ot, most ismét lehet egy próbát a kasszáknál – felhívja, hogy ősszel DS Lite és almai tárgya. A DS Lite is Pink október huszonhetedikén érkezett Európába, pont megfelelő időben ahhoz, hogy ravasz módon ezzel lépjük meg karácsonyra az aszonnyipalást. A DS szekcióban felsorakoztatott újdonságok sora ezzel nagyjából DS le is zárult, a konferencián bemutatott DS videósokor (Starfox Command, Big Brain Academy, Hotel Duck 21.5 Tom Raider Legend, Tenchu DS, Zelda: Phantom Hourglass) nem véletlenül volt ismerős – pontosan ugyanazt láttuk májusban Los Angelesben.

A konferencia második traktusa a Wii-jegyenben tellett. Megjelenési időpont és árbejelentés egyelőre nulla, erre minden valószínűség szerint az e havi Konami megjelenésével nagyjából egy időben (szeptember közepén) tartó Nintendo szójátékokat (k)erül majd sor – azaz ezeket a sokakat olvasva Te okát már tudhatod, amit mi most meg nem... :). Az elmúlt két év Nintendés megmozdulásairól már jó ismert, a Wii mindenkinél szől, a zölzajlaga által egyesülnek majd a hardcore és az alkalmi játékosok” beszéd elhangzása után (ismét) ismerős képek következtek – az E3-on bemutatott videókra újra (Red Steel, Warriors, Wii Baseball / Tennis, Zelda, Metroid Prime 3, Excite Truck, Super Mario Galaxy), lényegi változtatás nélkül. A végére azért csak elhoztunk valami újdonságot az addig elég lapos Wii-kalapból: két, eddig nem ismert, a Nintendo által gondozott Wii-játék került teretkre. A **Mario Strikers Charged** a tavalyi, Cube-ra megjelent fo-



cis Mario-mellékké direkt folytatása, ezúttal Wii-re. Az alapfelállítás nem sokat változott, továbbra is roppant lazán kezelte focit kapunk, a korábbiánál is több speciális mozdulattal, és persze a jó ismert szereplőkkel nyokon öntve (Mario és teljes kompánia)





szerepel, a rosszfiúkkal kiegészülve). Ami új: a grafika (nem estünk hanyatt tőle, a tavalyinál szebb, de futhatna akár Cube-on is), és persze az irányítás. A kontroll-métd. természetesen teljes mértékben kitartja a mozgásérzékelés Wii-irányítót, és a „nuncsaku” tartozékát – az alapmodulokat könnyen kivethetjük, a speciális mozgásokhoz azonban már a kontrollerek kell büszkedni. Az első rész leginkább multiplayerben villantotta ki a foga fehérjét, ha a folytatást megbolondíthatjuk egy korrekciós online muli módussal, érdemes lesz rá odafigyelni. A másik új bejelentés a **Batallion Wars 2** (rövidítre még jobb: BWII). A MS



Charged-hoz hasonlóan itt is van Gamecube-os előzmény egyebár, a tavalyi első epizód személyében. A múltaj (akcióelemekkel bőségesen kevert volatilitású) stratégia) a BWIIi esetében sem változott, és a Games Convention-on (záró ajtókat mögött) mutogató rövidke (alig pár perces) játszható demo alapján a játékménst alapját sem zargatja a Nintendo-ánál. A facis Mario-val ellentétben itt már (első belsre, és a bevallottan nagyon korai verzió alapján) nem sikerült a Wii sajátos irányítási lehetőségeivel passzizni a játékok, a vezérlés kifejezetten nehézkessé vált – a BWII a nuncsaku kontrollert több ponton használja, a Wiimote-t lehet nézelődni, és... és egyelőre nem nagyon áll kére a dolog, érdemes letölteni párat a neten keringő kamerás gameplay videók közül, szinte mindenki bízunk vele. A beígért többszereplős online muli jó dolog, a grafika nem fejlődött jelentősen, de az még bőven változott a 2007-re belélt megjelenésig – és az irányítási problémákat is ki lehet kalapálni addigra.

Ennyit a Nintendo konferenciáról, időrendi sorrendben tovább lépve a **MICROSOFT** sajtótájékoztatójára vetünk egy hosszabb pillantást. A kőlételez önfény a Microsoft az előadók próbálta alátámasztani: az Xbox 360 terít a korábban meghatározott ütemtervet, június végéig beszérlőg alkálit tudni 5 millió konzol (világszinten), és ebből Európa is jelenében kivette a részét (1,3 millió eladott X360, szintén június végéig). A számok után egy minket is érintő bejelentés következett: az **Xbox 360 november harmadikán debütál hivatalosan Magyarországon**. A magyar premierrel párhuzamosan (éjrsd: szintén no-

vember harmadikán) az X360 Csehszágban, Lengyelországon és Szlovákiában is felkerül a polcokra. További jó hírek: az MS nem csak a hardver forgalmazását kezdi meg, hanem *lokálizált, magyar nyelvű kommunikációs játékokat* is kínál az Xbox 360 mellé (a Project Gotham Racing 3, a Kameo és a Perfect Dark Zero képezik a nyitókinlátal alapját). A bejelentéseknek nincs vége, lássuk a hardveres újdonságokat. A HD-DVD lejátszó megjelenéséig alapítja még mindig nem tisztázott (valami-



kor ősz folyamán lehet számitani rá), az **Xbox 360 Wireless Racing Wheel** novem-



berben érkezik, lesz benne force feedback, és a PGR3 speciális FFB-et támogató verziója jár hozzá bónuszként – amíg a készlet tart. Az első egy éve beharangozott **Xbox 360 Live Vision** (a kamera, egyebér) is megvárható lesz idén ősszel, az önállóan és csomagban is kinyúlja magát. A csomag tartalmazza az Xbox Live Vision kamerát, egy 12 hónapos Xbox Live Gold tagot, Xbox 360 headsetet, és két Xbox Live Arcade játékot teljes verziójukért ingyenes letöltés: a népszerű UNO kártyajátékot és a TotemBall-t, a Freeverse and Strange Flo-



voir Ltd.-től, új 3D-s platformerét. A vezérlék nélküli csatlakozó végők az **Xbox 360 Wireless Headset**tel lehetnek meg magukat – novemberben.



A kiegészítők sora után lássuk a játékokat: itt sajnos már kevésbé tudunk újdonságokról beszélni. Az MS javarészt az E3-on már láttat videókat mutogatta, láthatunk egy kibővített trailert a novemberben debütáló gyermekközként szánt **Nindiból** szóróállatka-nevelgetés **Viva Pinta**-ból,



meghallgathattuk, hogy milyen jó lesz nekünk a 2007 elejére ígért Windows Vista játékcéntrikus szolgáltatásai, csatlakozhattunk egyet (ismét) a **Crysis** grafikáján (konzolokra még mindig nincs bejelentés, és a fejlesztő relexszorúan a „jelenleg a PC-s verzióra koncentrálnak” mondattal ült a konzolista változatok léteit firtató kérdéseket, de van rá egy üveg jobbajla pezsgőnk, hogy nem marad PC exklüzív – az über-FPS-t fejlesztő Crytek több hónapja keres konzolos ténen tapaszti munkatársakat az offline és online álláshirdetéseiben, valószínűleg nem portánok vagy éjtelienek akarják felvenni őket...), a konferencia végére MS-ék is tartogattak egy kis (?) meglepetést: bejelentet-

ték, hogy idén az „Xbox 360 lesz a next-gen foci otthona”. Konkrétan: a **FIFA 07** (röla még lesz szó) és a **Pro Evolution Soccer 6** 12 hónapig „nextgen exklüzív” Xbox 360-on, a következő generációs konzolok közül csak az MS gépén lehet majd játszani velük. A PES6 exklüzivitásának időtartalma mögé ugyan kapásból kérdőjel került (a PES-séria producere, Shingo Takatsu meglepetlen nyilatkozta, hogy ő nem 12 hónap, csak az év végéig tart a „nextgen exklüzivitásról” tud – már csak azért is, mert javában dolgozik a PES3 verzió, és 2007 első felében meg is kívánják jelenteni azt), de ettől függetlenül a egyverény még legverényen marok – aki idén a két népszerű foci sorozat soros in-karációnak nextgen változatát ohajtja szórakoztatni magát, kizárólag Xbox 360-on teheti azt. Mivel a konferencia előtt egy kormány pihent az asztalon, mindenki **Forza Motorsport 2** gameplay demót várt – hi-



ába, mert trailer ugyan volt belőle, de ismét csak (bevallottan) CG-videó, annak mondjuk elég látványos. Forza-fronton ennek ellenére tudunk némi újdonságról szólni: három darab kép személyében. Kisebb felve adjuk közre őket: „kiszárgított” ingame shotok, az első hivatalos fotók a lapzártánk után két nappal fognak befuini – a jelenlegiek abszolút nem hivatalosak, így értelemszerűen akár hamisok is lehetnek [... de valószínűleg nem azok, mert az MS nem nagyon cfofi semmit velük kapcsolatban az utóbbi napokban]. Jövő hónapban visszatérünk a Forza-témára, akkor már a hivatalos képekkel és információkkal tartkva a beszámoló.

Most jöjné a **SONY** konferencia – ha lett volna ilyen. Nem volt. Váratlanul nem volt váratlan, aki körültekintően követte a Game Conventiont megelőző nyilvánosztatókat, számitáhatott rá, hogy a Sony idén az „ott is leszünk, meg nem is, viszünk is vala-





mit, meg nem is" politika mentén kezelte a lipcei expót. A konferencia elmaradtát magyarázták sok mindennel (van még bejelentésre váró újdonság a PS3-mal kapcsolatban, amit még nem tudnak / akarnak felidézni, blablabla), az igazság valószínűleg az, hogy a Sony a szeptember végi TGS-re gyűjt teljes erővel. Ott lesznek kipróbálható, játszható PS3 anyagok (nem is kevés) – a Games Conventionen egy darab sem volt, a régi E3-as videók mentek egymás után, ha nem, lett volna új / bővített Metal Gear Solid 4 trailer (főszerepben a durvulans csir-

hogy játszható, tapintható-kipróbálható Xbox 360 játékokkal szórja meg a GC-t – meg is tették becsülettel, a közelítőleg szinte összes jelentősebb Xbox360 mellé oda lehetett állni egy gyors próbára. Piros pont az MS-nek, meg oké is, ha nyilvánvalóan ék vannak most a legújabbak helyezésbe, az egy kiállítás következő generációs masinákkal történő ellátásáról, és kipróbálható játékok biztosításáról van szó – a két másik versenyzőnél még nincs végleges gép, csak „mostmár-majd-nem-teljesen-kész” prototípusok.

A három konzolytörő viselt dolgainak bemutatása után nézzük a játékok körme: az E3-as tudósításhoz hasonló kiadói bontást most nem csinálunk (felelősek, annyit új játék nem volt kint), inkább azokból a címekből szemezgetünk, amik jobban megragadták a figyelmünket a Games Conventionen (és egy huszárúsgással közzéjük hajítjuk a nyár emlésré méltó újdonságait).

FIFA 07 (PS2, XBOX, XBOX 360, GC, GBA, NDS, PSP)

Az Electronic Arts ideai sportjáték-arszenáljának európai zászlóshajója akár két játéknak is tekinthető (vagy ha úgy tetszik, háromnak): külön csapat dolgozott a jelenlegi generációs és az azelőtti változatokhoz, és külön gárda (az EA Vancouver-i részlege) babusgatta a nextgen – azaz az Xbox 360 – verziót. Az eredmény: a jelenlegi generációs változatok hozták azt, amit egy-egy rendes FIFA-folytatásból általában elvár a játékos (a grafikat itt már nem nagyon tudták fejleszteni, animációs és irányításbeli finomítások történtek), az Xbox 360 információ viszont teljesen új játék – új grafikus motor, új animációs rendszer és nem

a labda, és ott is marad mindörökké” rendszert totális elimináció – a labda látványosan éli a maga életét, új dimenziákra adva a cselekedet és a szereplőknek. Az első képek alapján a FIFA 07 Xbox 360 verziója kifejezetten jól néz ki, sikerül visszavenni a játékosok „mitanyag-szalagokból” jól mozog, vaskos online komponens igények mellé (az online multikivárást szüntelen letöltéssel, folyamatosan frissített játékos-transzferrel), azaz lesz itt minden földi jó – szeptember végén saját kezűleg is megta-pasztalhatjuk, hogy mennyi valószínűleg a lennékel.

PRO EVOLUTION SOCCER 6 (PS2, XBOX, PSP, XBOX 360)

A rend kedvéért foglalkozunk a FIFA sorozat nagy konkurensével, a Pro Evolution Soccerrel is. A jelenlegi generációs verziókat most hagyjuk, az igazi PES-fanatikusok valószínűleg már ronggyá játszották a japán importot – számunkra a Games Conventionen játszható formában kiállított Xbox 360 változat volt érdekes – már csak azért is, mert ezzel vándorolt át a PES sorozat először a következő konzolgenerációs fényesen csillogó (és nem kicsit ingaványos) birodalomba. Ne ragozzuk sokáig az Xbox 360-as PS6 a jelenlegi formájában

tot, az irányítás sem volt olyan finom, mint ahogy azt megszoktuk – a Konaminam van még mit tennie az ősi megjelenésig. Amin külön felhúztuk a szemöldökünk: Shingo „Seabass” Takatsuka, a PES-széria apukája határozottan állította, hogy már az ő „következő generációs motorjukt”, és az ezt követő játékok (így a jövő tavaszra ígért PES6 verzió) is ezt fogják használni. Reméljük csak viccett...

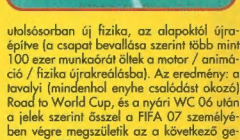
NEED FOR SPEED: CARBON (PS2, PS3, XBOX, XBOX 360, Wii, NDS, PSP)

A Konzol múlt havi számában már szóltunk részletesen a Need for Speed szériájáról, ismét az éjszakai versenyzés világát megvilágítva a játékosok – nem ismételnék magukat, tessék felfigyelni a júliusi híradagot, és



kelő-b-metalgearek), akár egy táblát is ki lehetett volna, „töltsétek le az E3-as traileret, oszt’ jó napot” felirattal.

A játszható anyagokat mondjuk a Nintendo sem vitte túlszába, az egyszerű látogatók hiába ragadtak volna Wii-irányítót a kezébe, nem nagyon volt lehetősége rá – az illyemi a Lipcei Vásárközpont zárt, belső helyiségeibe beáramlást nyert zsumalists-tónak volt fontorlat, és még ak is csak mértékelt, néhány rövid demo erejéig költözhettek bele a mozgásérzékelés jövőbe. Egyedül a Microsoft vette a fáradságot,



utolsó sorban új fizika, az alapoktól újraépítve (a csapat beállása szerint több mint 100 ezer munkórát ölelt a motor / animáció / fizika újraírásába). Az eredmény: a tavaszi (mindenhol emyle csúszdát okozó) Road to World Cup, és a nyári WC 06 után a jelek szerint ősszel a FIFA 07 személyében végre megszűnik az a következő generációs FIFA, amire a sziéria rajongói egy jó éve várnak. Ami legyek: radikálisan jobb / élethűbb animáció, a sorozatok korábban jellemző, a játékos lábához ragadt

csalódás. Játékméletben olyan, mint a PS2 változat, grafikájában pedig... ha NAGYON gonoszak akarunk lenni, akkor azt mondanánk, hogy a grafika sem változott túlságosan sokat. Oké, hogy felültek az egészért 720p-ra, az is oké, hogy láthatóan ügyesebbek voltak a játékos-modellekkel (is több poligonból állnak), de a különbség



sem akkora, mint amekkorát elvártunk volna. A Lipcésben bemutatott demo foggyaga-

magatokhoz szállítani az alapinformációkat, ha eddig még nem tették volna meg. Miért térünk vissza most a Need for Speed? Azért, mert Lipcésben az eddig sehol nem látott (azaz: az E3-on nem volt kint, és az EA nyári sajtókonferenciáján is távol maradt) Wii verzió is ki lehetett próbálni. Sok kőszönet nem volna benne: nem akadt olyan ember, aki gond nélkül végig tudott volna menni a kiállított demópályán – és itt most nem arról beszélünk, hogy meg tudta volna nyerni a versenyt, hanem arról, hogy ne állt volna keresztbe minden egyes kanyarban. Az ok: a beállított a fejlesztés igen korai szakaszában leledt. Wii verzióban eddig nem sikerült eltalálni az irányítást. A nuncsuko analog karjával adagolod a gáz és fékkel, kézikép ügynök (az egyik gombon), a Wiimote-on pedig kormányzol. A probléma: átkozott érzékeny és furcsán túlkormányzott az egész cucc, egy apró mozdulatra kitör az autó, nekimegy mindennek,

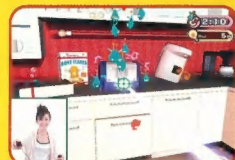




aminek csak neki lehet menni – életükben először videójátékos lánykak szoktak így nyomulni autversenyekkel, falát-falig, simlabda módjára pottogva az új két szélé között. A grafika? Nagyjából olyan, mint az Xbox verzióé, azaz decens, de a next-gen változatok (a szintén demózott Xbox 360 verzió például) kategóriákkal jobban néznek ki nála. Sokat kell még megszólalni rajta, hogy ebből normális és élvezhető játék legyen – a fejlesztőknek nem ártana egy pillantást vetni a Nintendo Excite Truckjára, uti egyszer már sikerült normálisan megadni az irányítást autós vonalon, és elég volt hozzá az egyik kontrollert. Tervezett megjelenés (az összes platformra): november első fele.

ELEBITS (WII)

A Konami Wii-exkluzív *Elebits*-e az E3-on kint volt már ugyan, de a Games Conventionen egy új, (további)fejlesztett demó próbált.



hatott ki az, aki bebecsátást nyert a cég standjának résztvevője. Rövid emlékeztető: a piciny elebits több ezer éve érkeztek a Földre, és sokáig teljes békecsendes és harmóniában éltek az emberekkel. Az emberi

ség rendszeren fel is használta őket: az aprócska lények kitűnő energiaforrásnak bizonyultak, gond nélkül fel lehetett váltani velük szénből / gázból / nukleáris forrásból nyert energiát. Azon egyszerű elvönk, és lett a Földön nagy sűrűsűv, meg fokozkorgatás: nincs áram, nem megy süte, süket a telefon, és még a játékonzoli sem lehet bekapcsolni. A játékos feladat az elebits felkutatása és begyűjtése lesz (meg állítg az is kiderül, hogy miért bújtak el – szerintünk azért, mert megunták, hogy ők dolgoznak az emberi-ség meg helyéül). Fegyvertel a Wiimote, és egy energiasugar – ezzel tudsz tárgyakat emelni, fűkakat nyitni, és nem utolsósorban elebitsket fogni. A demópályá konyhája kitűnő játszótérnek bizonyult: a berendezési tárgyakat szétpakolva, a zár ajtókat / fűkakat kirángatva tömegével ugrottak elő a miniatűr lények, lehetett őket fogdosni tuccalval. A begyűjtött elebits az energiát növelik, az elraktározást váltottak pedig új lehetőségeket nyitottak meg (példá a demóban az egyik szekrényben talál popornos zacskót bevágód a mikrószűbe, az össze-gyűjtött energiával bekapcsolod azt, a zacsi szétugrik, a kis dögök meg előbújnak belőle...); és még a leggyereket is felkíszer-ted – a vasakosabb energiasugar masszívabb tárgyakat is képes megmozdítani. Az Elebits-szal voltak ugyan apró problémák (jó lenne például, ha egy asztal nehezebben emelhet meg, mint egy kancsó – jelenleg pont ugyanolyan könnyedséggel cibálod mindkettőt), de ennek ellenére nagyon bejövös volt. Szerintünk tipuspéldá arra, hogy milyennek kell lennie egy Wii játéknak – egyszerű, könnyen tanulható irányítás, mindenki számára gyorsan fel fogható, alapjaiban szimpá és élveztes, de variációs lehetőségeknek köszön-hetően mégis magával ragadó játékmenet. Ha minden jól megy, nyitócím lesz belőle.

SUPER MONKEY BALL: BANANA BLITZ (WII)

A rend kedvéért jöjjön még egy kis Wii: a Super Monkey Ball első két része a Gamecube-ba kint volt két gyngyszeme – ahonk nincs Kockaja, legalább a később megjelent, a két részt összefűző PS2 / Xbox portokál szere-zet be, érdemes. A széria idén nyáron kapott egy mellékagat (Super Monkey Ball Adventure-s a Traveller's Tales hegesztette, és inkább ne hegesztette volna...), az új, Wii-exkluzív epizódot viszont ismét az eredeti játéka-ka készítő hozza, Toshiko Nagashi producer felügyelete alatt működő csapat dobta össze a Sega-nál. A Lipsében kipróbálható demó két újdonsággal szolgált: egyrészt tudunk ugrani a mojmocnával, másrészt pedig beköszönnek a boss-fightok. Az irányítás természetesen teljes egészében a Wiimote-ra lett szabva – a Monkey Ball esetében üdvözölő a lépés, a kontrollert döntésgyűsével kitűnően lehet terelni majmokat, pláne akkor,

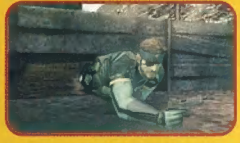


ha visszavesszünk majd az érzékenységből, mert a jelenlegi verzióban nagyon apró mozdulatokkal lehet NAGYON elkormányozni szűrés barátainkat (a jelek szerint általános probléma az érzékenység a Wii játékoknál – egyrészt szokni kell, másrészt pedig biztos van mód arra, hogy visszavegyünk belőle...). A demóban egy darab boss-harcot lehetett végigjuttatni, az ugyanis kombinálta az egyensúlyozást és az ugrálást (a dog fejre kellett ugrani, hogy sérüljön), ha leestél, szerencsére nem keltette vissza az energiát, onnan folytathat, ahol abbahagytad – Szegők gyönyörűen érzik, hogy a nehézséget is illik az új irányításhoz igazítani. A SMB: Banana Blitz a Wii premierjével nagyjából egy időben fog a polcokra kerülni, a grafika korrekt (Xbox színeivel, az erősebb fajtából), és élvezetesebb is tünik a cucc – várjuk.

METAL GEAR SOLID: PORTABLE OPS (PSP)

Az E3-as mega-beszámolóban már volt szó Kajmók új PSP-s projektjéről: a Metal Gear Solid: Portable Ops végre nem kártyajátékkal megbolondított stratégia, hanem rendes, izstességes, hagyományos Metal Gear – csapatelitűs csavarral. Az MGS: PO 1970-ben játszódik, Big Boss börtönben – egészen addig, amíg hírtét nem veszi, hogy a FOX Unit teljes fordulatmal csinált valahol Dél-Amerikában. Boss börtönből ki, megismeri Roy Campbell, és nekiall újraszervezni a saját csapatát. A szer-

vezésről még beszélünk később, essen szó inkább az akcióról: itt a klasszikus onosko-csücsben gyilkolás MGS játékmenetet kapjuk meg újra, csak éppen csapatformában, az osztagunk négy emberből áll, és a



misszió során bármikor, bármelyikre vált-hatunk. A tobarozás az ellenfelek (elleneségek csapatok) legyőzésével történik – előpháld a delikvenst, bevágód a teherautóba, Campbell kihallgatja, és meggúzi, hogy harcoljon Boss oldalán. Az MGS 3 sze-replárgárdájának jelentős része té vissza (és válik tobarozható karakterré). Aprópó karakterek: ők jelentősen különböznek egy-mástól – egyrészt "kasztjukban" (lehet pl.





mesterlövész, kommandó, vagy lítköszög-
mest (a laborozni), másrészt tulajdonosa-
gában / speciális képességeiben és statisz-
tikáiban (azok szerint). A laborozás sajátos
lesznek a játék során). A laborozás sajátos,
és röpke izgalmas módja a wireless csap-
gályájú: menj be egy kávézóba, kapso-
lódj rá a helyi wi-fi hálózatra, és a játék
az IP cím alapján legenerál neked egy kar-
aktér – akit legyőzhetsz, és felvehetsz a
csapatodba. Ami még durván (és NA-
GYON hardcore) lesznek olyan speciális
hatspek, ahol nem random karakterek,
hanem nevesített szereplők lesznek fel-
vetők – ezeket csak OTT lehet megszerezni,
tehát ha akarsz az illetőt, a helyszínen kell
utazni...

Az MGS: Portable Ops másik hardcore as-
pektusa, hogy a nehezen laborozott embere-
idet egy szempillantás alatt el lehet veszte-
ni: ha valaki meghal egy misszió során, ak-
kor halva is marad – örökre, a dolgok je-
lenlegi állása szerint nem lehet feltámasztá-
ni. Kérem! Még keményebb, hogy
nagyjából ugyanez vonatkozik az multi
összezapásokra (a játék természetesen tá-
mogatja az online hancúrt is, többféle játé-
kmóddal): ha a haverod kírja a csapat-
od, akkor... igen, ő is halva maradnak. A
multiul lesz azazt egy könnyűs: ha úgy
érzed, hogy buktad a csapat, meglehet-
te a fehér zászlót – ezzel feladod a küz-
delmet, de nem veszted el az embereidet.
NAGYON várjuk a Metal Gear Solid: Por-
table Ops-ot: reméljük néz ki (majdnem
PS2), remek dolgokat pakoltak bele, az ere-
delt szinkronhangok adják a szereplők
hangját (igen, David Hayter is visszatér),
a sztori pedig az MGS 3 és az alvó Metal Ge-
ar közt tartogató úrtímba – MGS fanok-
nak kötelező, minden más PSP tulajnak
erősen ajánlott. Tervezett megjelenés: de-
cember eleje, ha tartani tudjuk, nálunk min-
denképpen ott lesz a karácsonyra előtt.

KANE & LYNCH: DEAD MEN (XBOX 360, PS3)

A Kane & Lynch: Dead Men igazi újdonsá-
g, friss bejelentés a most már tavolanti
nyári hőségéből. A játék mögött az IO In-
teractive áll, akik egyrészt nem hazudták meg
önmagukat (a K&L nyers és végtelenül
brutális third-person akciójáték), másrészt
pedig a játék szerint nagyon szeretnek, ha
a világban nem csak a Hitman juttat eszé-
be, ha az IO nevét látja leírva valahol. A
Kane & Lynch mutat némi rokonságot az IO
korábbi kiterítési kísérletével, a Freedom
Fighters-szel: a harcok itt is többsze-
repléses – alapesetben a két főhőst irányít-
ják, de gyakran csatlakoznak hozzájuk
plusz kollegák egy alapos lövöldözés erejé-
ig.

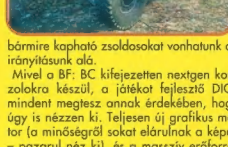
A sztori szöve, mint a téli éjszaka: Kane,
a többszörös gyilkosságot elítelt ex-zsoldos
csendben zötykölődik a sírokhalm felé –
kiszámba van vele, hogy vége az életének.
Bimm Bomm és Bumm, a busz felbukkan –
nem baleset, hanem előlővénnyel foglazo-
badítás van folyamatosan. Kane korábbi
„családja”, a The Seven kődvénen futó zsol-
dos csapat jött el érte – nem szíveségből,
persze, Kane átvette őket, és lelépett az
utolsó megbízásból származó zok-
mánnal. Kane-nel együtt Lynch is zso-
badul, ő nem zsoldos, hanem pszichopata,
kontrollálhatatlan őrült, aki gyógyszeres ke-
zelés ellenére alig tudja megkülönböztetni a
látomásaitól a valóságot. Lynch Kane kisse-
melt utódja, és kényszerű társa: vele együtt
kell visszasszerzenie az elrejtett zsákmányt
pár napon belül – ha nem teljesíti, a The Se-
ven megöltatja a családját, és nem csak
egy kérsme meg egy csésze kávéra fog-
nak beugrani hozzájuk...

Az IO elmondása szerinti a Kane & Lynch
dinamikáját a két főhős radikálisan eltérő
személyisége és viselkedése (Kane profi
gyilkos, Lynch őrült mészáros), a csapat-
alapotok taktikák (egy gombnyomással kiad-
ható gyors parancsokra épít) és a nagy-
pá-

san kihatásai azok minden képességét –
ez meg is látszik az első képeken. Tervezett
megjelenés: valamikor 2007-ben.

BATTLEFIELD: BAD COMPANY (XBOX 360, PS3)

Az Xbox 360-ra villámgyorsan áthajított
Battlefield 2: Modern Combat után az Elec-
tronic Arts tisztességes „múlgenerációs”
előzményekkel nem rendelkező Csatorna-
lepi meg a masszív multiplayer lövöldözé-
sek rajongói. A Battlefield: Bad Company
marad a jelenben (vagy inkább: a nagyon-
nagyon közeli jövőben), reguláris seregek
és lázadók helyett most a világ különböző
konfliktuszónáiba látogató, és ott jó pénzeri



bármire kapható zsoldosokat vonhatunk az
irányításunk alá.
Mivel a BF: BC kifejezetten nextgen kon-
zolkra készült, a játékot fejlesztő DICE
mindent megteszt annak érdekében, hogy
úgy is nézzén ki. Teljesen új grafikus mo-
tor (a minőségéről csak elárulni a képek
– pazurál néz ki), és a masszív erőforrá-
soknál későbbi technika több üdvözlendő
jótétemenbeli újítás teszi tisztellett a Bad
Company-ban. Például: a környezet pusztí-
tható lesz. Nagyon. Nem előre szkipelt
pusztításról van szó: hibba lösz bele egy
háza oldalról, hátulról vagy felül,

mindig ugyanúgy és ugyanott omlik le
fall), hanem valószínű hirtelenlőrel – ha a
fal jobbról kárhoz a falatlatot, akkor a jobb
fele omlik le, ha a középső durranás
bele egy gránátot, akkor csinos luk kelet-
kezik a közepén. A fizikai modellezést az
ellenfeleken, épületeken és járműveken ki-
vül magára a játékosra is ráengedik.
Eredmény: egy közeli robbanás szele té-
ged pont úgy elrepi, mint bárki más – és
ez látni fogod, saját szemszögéből, a lába-
id összegabalyodásnak, a fejed oldalát csap-
dódi, a karjaid erőteljén hímblőznek a
levegőben). A játékos testének modelle-
zése a célzást is befolyásolja majd: az ed-
dig célzás-modell a legtöbb játékban ma-
marad merült ki, hogy a fegyver az első so-
rozat után elkezdett fellelő hordani, a cél-
zás pedig némileg pontatlanná vált. A
Bad Company ennél realitásabban viselke-
dik: a sorozat első pár lövése pontos, a
játékos törzse meghajlik (elkezdi pontatlanná
lőni), aztán – a valóságnak megfele-
lően – ismét alkalmaszodik a helyzet-
hez, rádd a legkarmere, és újból pont-
sabb lövéseket kapunk.

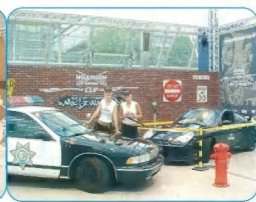
A DICE a single player frontonon is vál-
toztatásokat ígér: az eddigi Battlefield játé-
kokban az egyzsebművelés kampány a multi
szekció kiszeve volt: arra szolgált, hogy
botok segítségével felkészülj az éles, élesze-
replés küzdelmekre. A Bad Company ezzel
szemben egy teljes értékű, sztorival küldé-
téseket, teljesítendő feladatokkal megpa-
kolt, „normális” single player kampányt
ígér. A Kévetkez Generációs Csatorna va-
lamikor 2007-ben nyílik meg az ér-
deklődők előtt.

HALF-LIFE 2: EPISODE 2 (XBOX 360, PS3)

Nem csalsz nem amítas: az alapjáték (elég
korrektil sikerült, de a multi itt egészé-
ben mellőzött) Xbox portja után a Valve a kö-
vetkező generációs konzolokra is fut egy
kört a keltes számú Half-Life erősen kibővített



változatával. Mit tokar, az erősen kibővített
változat? kifejezés? A csomagban ott lapul
májd az alapjáték grafikaikon luprozott vál-
tozata (a megjelenés óta rengetegtel pecsét-
elt, HDR támogatás kerül bele – erre bizton
számíthatunk konzolokon is), a HL2 Death-
match jó sok pályával, a sztori további gör-
geit Episode One kiegészítő (PC-n már





megjelent, májusban), és még annál is tovább tekintés Episode Two (ez még nem jelent meg). A kiegészítőkként jön egy darab új fegyver és egy darab új jármű, valamint két, nyugati szívről külsőállónak is mondható játék: a *Team Fortress 2*, a legendás HL2 csapatalapú, többféle kasztot felvonultató multiplayer modifikáció kegyetlenül stilusos (a hatvanas évek kémfilmeinek világát keve-



ri, képregényszerű megjelenéssel) második epizódja, és a *Portal* kódneven futó logikai-akció projekt: olyasmit tessék elképzelni,



mint a *Prey*, csak lövöldözés nélkül, a HL2 gravity gunjúnak módosított verziójával – ami a tárgyak emelgetésén kívül portálok nyitására (innen a cím) is képes. Leíró furcsának tűnhet, föltsétek le a trailert, egyből világos lesz a koncepció (meg az, hogy a Valve milyen örült szituációkat képes kreálni a portálok segítségével).

Örülünk neki, hogy másodszor is lesz konzolos Half-Life 2: Már hogy a fenébe ne örüljünk, nagyfeszítéssel, grafikai kompromisszumok nélkül, multitali kőműves rajon más a leányzó felvése – ez az IGAZI Half-Life 2. A megjelenésről még pár hete is vitált az állítanak a Valve fűadiszálással, hogy tartható az eredetileg kijelölt 2006 decemberi időpont, aztán a Games Conventionon töredelmesen bevallották, hogy lesznek kész vele év végére, 2007 februárja körül inkább valószínű.

APRÓLÉK

Új rávat az 576 Konzol hírszekciójában, Hölgyeim és Uraim: mivel ebben a hónapban így is barul a szokásos Játékok és Mással... felállítás, úgy gondoljuk, hogy elővezetjük egy új ötletünket – kisebb hírek távirati stílusban, a teríték abszolút multipatform, és

mindet belekeverünk, ami nem elég nagy ahhoz, hogy külön többtáboros hírt szenteljünk neki, viszont elég érdekes. Ha tetszik, lesz még ilyen – íme:

>>> HDMI kábel nélkül érkezik a PlayStation 3 – adja hírül a PS3 hivatalos amerikai weboldala. Mhéz is kellene ez? Például a Blu-ray moziizs-bor, ha már ilyen meghajtott pakoltok a gép-be... A kábel külön lesz megvásárolható. (A full extrás csomagba igazán belepakolhatók volna – liquid)

>>> *Need For Speed Carbon Collector's Edition* a horizon: a „normál” verziókkal egy időben (novemberben) debütáló korlátozott példányszámú gyűjtői kiadás három darab új autót, exkluzív matricát, hat új pályát, és egy „Making of...” DVD-t fog tartalmazni.

>>> Vad Fegyverek, hardozható formában: a *Wild Arms Cross Fire* PSP-re jön, a szeria tiszteik erőforrásának ellátásából. Gyöleményes kiadás? Remek! Új játék? A Sony egyelőre semmit nem árult el, és a megjelenési időpont is TBA (majd megmondjuk).



>>> DMC rajongók sorakozó, bankkártyákat készleteltető a sorozat ötvenes jubileumának apropóján megjelenő *Devil May Cry – Dangerous Hits* a széria legnépszerűbb zenészmait (szám szerint huszonnégy darabot) válogatja két CD-re. A soundtrack-album kizárólag Japánban fog kijönni, 2520 yenes (kb. 5 ezer forint) áron – ideális célpont egy gyors importra.

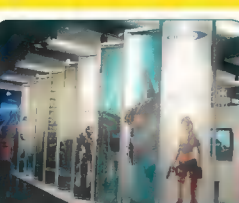


>>> Az E3 óta nem nagyon érkezett új **HALO 3** információk – kárpalafusl itt az a dögös artwork, hivatalos csok, egyenesen a Bungie-től. Jól néz ki, nem?



>>> *Resident Evil VII* kavarás: a Games Conventionon megintjártuk: Capcomnak RE felállású csak a vállalkozatokat, amikor a Resident Wii verziójáról kérdezték őket – ez sokakban azt a képettel keltette, hogy a Capcom nem nagyon foglalkozik a Fontusban már beharangozott játékkal. Pedig készült a REHorror net Tara Pá-nészről kapta mikrofónra, a hölgyemény pedig előrelátó, hogy a lesz Jill Valentine szinkronhangja a Wii verzióban, és hamarosan munkába áll. A fák kideresek volna a szériáról és magáról a játékról is, de a kishágy nem áll kábelnek, még annyit sem volt hajlandó elárulni, hogy Jill játszható karakterként, vagy csak az élvezeti jelenetekben tűnik fel a Wii információiban. Tipp: a TGS után SOKKAL többet fogunk tudni.

>>> Xbox 360 hívatok: Chris Lewis európai Xbox-fórára szerinti karácsonyra 1 millió eladott X360 lapul majd az angol otthonában, a világ színti eladósok pedig gond nélkül elerik a tizenest 10 milliót határát év végére. Jövőre tovább bővítik a hivatalos forgalmazásba bevont területeket: a novemberi közép-kelet-európai (mi is ide tartozunk, ugye) premiet az orosz piaci bevezetés követi majd – pontos időpont még nincs, a dachbortarba már vadul vesik a civil betűket...



>>> A Capcom viszont nem ad az exkluzivitásból: a Gamespotnak adott Jun Takeuchi (producer bácsi) interjúból kiderül, hogy a japán kiadás a play-lyk ellenére sem a Lost Planet: Extreme Condition, sem a Dead Rising nem tervezzi átportálni más platformokra, maradnak kizárólagosan Xbox 360-on. Az amerikai EGM ezzel párhuzamosan újabb Capcom-playlykát szolgált: információk szerint a Sony éppen most készült megállapodni két játék teljes körű PS3-exkluzivitásáról – a **Resident Evil 5**-ről és a **Dead Rising 2**-ről van szó...

>>> 2007-ben újból égethetjük a gumikat: a **Burnout 5**-ben (munkacím!) a teljes város a játszhatóvá válik, búcsút mondhatnak a kőstör pályáknak és az előre felépített crash-szenekről, oda megyünk, és ott ülünk, ahová és ahol csak kedvünk tartja. Az ötödik epizód alatt a Criterion új, következő generációs motorja dübörög. Célpátoform: PlayStation 3 és Xbox 360.

>>> Itt az új PlayStation szlogen: a PlayStation 3 európai premijert beharangozó reklámnak a karabáti „Fun, anyone?” helyett a „This is Living!” („Ez az élet!”) karakterlánc lesz olvasható.

>>> A Sega villámgyorsan folytatja, amit folytatnia kell: a nálunk csak szeptemberben debütáló PS2-es **Yakuza** (eredetileg Ryū ga Gotoku) második részén decemberben már kapható lesz Japánban – alig egy évvel az első epizód megjelenése után.



>>> Elhull a szabadság: a **Sparks Unlimited** (Call of Duty: Finest Hour) új FPS-e, a **Fall of Liberty** alternatív második világháborús környezetben játszódik. Winston Churchill 1931-ben taxi gázolja halálra (valóban gázolta, de megiszta az öreg),



Fali lebegy Nagyagy

576 KONZOL

A Hónap Témája

VIDEOJÁTÉK KIÁLLÍTÁSOK

Kisagy

Egy éra vége?



A játékipar fejleményeit figyelemmel követik minden bizonnyal kívülről fújók a világ két legnagyobb kiállításának a nevét. A Los Angeles-i E3 és a tokiói Game Show mára egyetelműen kiemelkedik az esemény kiállítás közül – egyáltalán nem csupán méretével (hiszen van olyan rendezvény, ami több mint százszor nagyobb, hanem azaz, hogy az elmúlt évek során jókora mesterségesen gerjesztett (és a kontextus kedvéért tegyük hozzá: legalább ennyire meg is érdemelt) hype alakult ki körülük. Minden komolyabb kiadó éves marketing-közlönyéből meglegyen nagy tétel lesz ki az összeg, amellyel ezekre az eseményekre szánnak, a fejlesztő cégeknek pedig legalább annyira hangúlyos a „készülőben el” játszható verzió az E3-ra” és az „új trailer kell készíteni a TGS-re”, mint a játék elkészülésének többi fázisa. És ez csupán az egyik oldal, hiszen míg a szakmai rendezvények színpadok és az egy négyzetméterre eső játékiparbeli dolgozó ezeken a helyeken koncentrálnak, a játékosok megszólítottak, vagy éppen virtuálisan verik szét egymást a fórumokon, ha valaki nem lelkezik olyan lelkesen egy-egy új híren vagy bemutatón, ahogy a rajongók szeretnék. Sokszor mosolyogunk már azon, hogy minden nyolcadik életévét betöltött játékos fejbe veszi, hogy hamarosan ő is ott lesz Los Angelesben, nem törődve azaz, hogy ezek az expók szakmai kiállítások a szó legszorosabb értelmében: akik csukott szemmel végigvizsgálják a GTA összes részét, az ugyanúgy nem vehet részt semmilyen körülmények között, mint azok a fanboyok, akik a kiadók legnagyobb árármére 24/7-ben ingyen fejtik ki a dátus [8] PR televíziós megtekintés a különböző fórumokon. A szigorú regisztrációs feltételek természetesen megkerülhetők nagy nehézségek árán, de ettől a lényeg nem változik: aki eladja, forgalmazza, ír róla, fejleszti, kiadja, az beleléphet. Aki játszik, az a képernyő (nyomatott újság) másik oldaláról kénytelen végigévezni a kiállítást. Ne felejtesszünk meg arról sem, hogy az expók egy jelentős része a külvilág számára mindig látatlanul marad: a zártkörű szakmai előadások – melyek kiemelkednek egy olyan réteget, amely abból el, hogy kinek nyitnak és is prezentáció-

kat tart – soha ■■■ kerülnek a hírek középpontjába, míg a játékok jövőjéről döntő tárgyalások – fejlesztők, kiadók vagy éppen distribútorok között – szintén ■■■ színpadok mögött zajlanak.

Hirt adunk mi is róla, hogy a külső szemlélő számára elajóztatott működésnek tűnő kiállítás-gépezet úgy tűnik egyik pillanatról a másikra beragadni látszik. ■■■ csupán homokszem kerül a gépzetbe, hanem egyszerre jó sokan egy teljes homokbányát dobok a tetejére. Napokig attól való hangos az internet játékokkal foglalkozó szeglete, hogy kész, ennyi volt, ■■■ E3 lehúzza a rokot. Nem lesz. Vagy ha lesz mégis, akkor jelentősen alternatív. Vagy marad minden ■■■ regiben. Mi ■■■ kellett a tokiói cimboráknak, rákényszeríték őket is: az idei show-t még lezavarták, aztán jól megézték, hogy jövőre menni fog-e ez ilyen formában. A jelenség nem új keletű, néhány éve Európa akkor legnagyobb kiállítása, a londoni ECTS foltja lett magától – azóta is kiállítások sora látott napvilágot ■■■ miértek kapcsolatban, talán érdemes lett volna a szervezőknek észrevenniük az intő jeleket, az utolsó néhány évben ugyanis a legtöbb kiadó ahelyett, hogy fizetett volna a kiállítás négyzetméteréért helyért, inkább negyednyolc pénzért kilóra megvett egy közeli szállodát, csomagolt vagy barmit, ami elég nagy ahhoz, hogy saját maga által irányítottan mutathassa be készülő játékait. Az E3-al kapcsolatban is van hivatalos álláspont: a legmeglepő módon az ECTS esetében leírtak nagyban hasonlítanak erre), de javaslom ne jóslóssunk: ha megmarad a kiállítás, az mindenképpen jó lesz a játékosoknak továbbra is, ha megszűnik, majd lesz helyette más. Téved ugyanis az, aki azt hiszi, máropedig az E3 volt, van és lesz, elpusztították. Előre sejtük-e mi ■■■ játékosok oldaláról a problémákat? Nem. Évről évről ■■■ még több hír, még látványosabb bemutatók, ■■■ „három nagy” általános versenytársa – ez volt számunkra az E3, nem pedig egy hatalmasra nőő rókás daganat, ahogy a kiadók egy része látta.

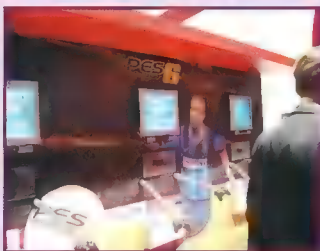
Mi ■■■ helyzet a kisebbekkel? Be tud-e ugrani valaki, ha bekövetkezik a nagyok bukása? Mark Rein, az Epic Games fejtese ér-

dekes kijelentést tett az augusztus végén befejeződött Lipcsei Games Convention után, véleménye szerint ugyanis ez lehet az ■■■ kiállítás, ami átvetheti a Los Angeles-i expo helyét. Ahelyett, hogy egy gúnyos mosollyal és legyintéssel intéznék el Rein úr véleményét, vizsgáljuk meg közelebbről, hogy van-e bármilyen realitása annak, hogy ez bekövetkezik.

Idén másodszor is kilátogattam személyesen Újpestre, így lassan kezd kialakulni egy kép bennem azzal kapcsolatban, hogy mik ■■■ kiállítás erősségei és gyengeségei vetélytársaival szemben. A Games Convention története már önmagában is érdekes: a szervezők célja 2002-ben az volt, hogy Európa legnagyobb játékkilátásává nője ki magát a rendezvény. ■■■ akkoriban kis tűzfővel egész Németország nevelt. Újpest egyrészt jó választásnak tűnt, hiszen a modern kiállítás területe (Messe) már méretével is egészen díszbenes hatást kelt, technológiai felszereltsége pedig egyértelműen alkalmasnak tetszik egy ilyen szintű rendezvény lebonyolítására. Az első évben kilátogató 80 ■■■ ember igazolni látszott a szervezők nagy elképzeléseit és a 2004-es rendezvény után elmondhatták magukról, hogy az E3 és a TGS mögött szépen lassan felkúszhat ■■■ képzeltbeli dobogó harmadik helyére. Tavaly már az utolsó előtti napon meglelt az új nézőcsok, ami idén is majdnem sikerült, végül „csak” sima rekord lett (kb. 180 ezer látogató). És ahogy ■■■ hasonló szűkösökben lenni szokott, ■■■ városok, akik elszáradt kávéházak, azok mostanra minden pénzért megadnának azért, hogy kik rendezhesse ■■■ kiállítást. Tavaly minthogy fél tucat város kívánta átvett Lipcse helyét, de a Games Convention egyelőre nem elad.

A résztvevők hatalmas száma azonban kicsit csúszkál. Ellentétben ugyanis ■■■ már említett kiállításokkal, a GSC nyitott mindenki számára, akik kifizeti ■■■ belépőjegy árát, ami egyébként nevetségesen alacsony, még akár a magyar pénzárta is simán elegendő. A nyitott-konceptus egyaránt rejt magában pozitív és negatív következményeket: a cikk elején már taglaltuk, hogy minden játékosnak a vágya, hogy eljusson egy kiállításra, és ha ■■■ E3





nem is várja tart karokkal és kapukkal őket, a lipcsei alternatíva továbbra is ott van. Ez azonban azaz, hogy el kell viselnie a fotográfusok, hogy után-üfelen tizenkét éves gyerekekbe botlik és a legjobb játékok gyakorlatilag megközelíthetetlenek. Őr én elég volt arra, hogy a kiállítás elkezdje kínálni saját magát, hiszen tavaly szombaton volt akkorra tömeg, mint idén már csütörtökön, ami elég illúzióromboló.

Elsőként azt akartam írni, hogy a Games Convention tulajdonképpen kicsit olyan, mint a Tani magyar narancsa: kicsit sárga, kicsit savanyú, de a miénk. Aztán jobban belegondoltam a dolgokba és rájöttem, hogy tulajdonképpen már mindent tud, amit a nagyközönségben. A sajtó természetesen megkapja a saját zárt napját, amikor mindenki kényelmesen kipróbálhatja minden kiállított játékot komolyabb sorban állás nélkül. A szakmai előadások is több napon keresztül zajlanak, és a felhatalmazottak évről évről jobb, Molyneux például idén 80 percet beszél jövőbeli terveiről, amelyekben központi helyen áll egy koszművés filmek hangulatát idéző kardozás játék, amiben csupán egy (!) gombbal kell használni. Végül pedig az előre megszabott tárgyalásokra ott van a különleges Business Center. Itt elég szűrés szemmel néztem rá néhány állományra, de a kevésbé merész kiadók simán beengednek így is bárkit, akinek üzleti belépője van a nyakában. És itt legálisan nyugodtan meg lehet inni egy sört a kiállítás mellett is. Utolsó napon már csak ezért jöttam ide.

Minden szép és jó tehát, megvan a jövő győztese? Nem, körömszem ilyen egyértelmű a helyzet egyelőre. Nézzük akkor a dolgok sötétebb oldalát: a több mint félmillió német város alap-

ból infrastruktúrával problémákkal küzd és nyilván soha nem lesz képes ezt a hátrányát behozni Londonnak, Los Angeles-szel és Tokióval szemben. Nekünk európaiaknak nyilván egy rossz szavunk sem lehet a helyszínre, bár azért a közvetlen repülőjáratok kis száma sokakat elijeszthet. Tegyük hozzá: az infrastruktúrával problémák magán a városban belül nem tapasztalhatók, egészen elképesztően precíz ugyanis a tömegközlekedés, percre pontosan érkeznek a villamosok, és erről digitális, percenként frissülő kijelző tájékoztatja is az utasokat még a legutolsó, teljesen kisse megállásban is. Elakadt egy járat egy megállónál? Azonnal tizenöt másodperc múlás és hat másik járat érkezése iródk át mindenből. Lipcse az elmúlt tíz évben többször fejleszette, mint egy átlagos európai város harminc év alatt, de az ex-ekendős fling azért tetten érhető több területen is: míg a konferenciával bármilyen kapcsolatban álló szervező tökéletesen beszél angolul, addig a boltokban és vendéglátó-ipari helyeken talán még rosszabb a helyzet, mint Magyarországon, alig lehet olyan embert találni, aki a németek kívül más nyelvet is beszél. Ha igazán nagy áttörést szeretne elérni a kiállítás, akkor amúgy is változtatnia kellene, hogy minden nyomtatott anyag csak német nyelven érhető el. Az nyilván nem kárthatom, hogy a nagy többségében német közönségnek angolul szólnak a bemutatók, de valamilyen alternatívát érdemes lenne felkínálni, az iparág felhívatalos nyelve ugyanis az angol.

Érdekes kellősség figyelhet meg a kiadók hozzáállásában is. Első nap teljesen ledöbbentünk a PS3 és a Wii híradásán, hiszen három hónappal az E3 után még annyi sem volt kiállítva a két legújabb gépről, mint Los Angelesben. Az amúgy is teljesen euró-

pai Nintendo egészen addig ment, hogy trailereket sem hozott (igen, az egyik legnagyobb területet bérli még a Gamecube elhantolása után kizárólag DS-el érkezett...), de nem sokkal volt jobb a helyzettel a Sony frónján sem, kényelmes fotelokból lehetett hatalmas képernyőkre videókat bámulni, ennyi volt részéről a PS3. Szépen csendben jegyzem meg, a Microsoft pedig közben a háttérben porrá gyálózott ismét mindent; és nem csak az egy éves előnyük, hanem a sokkal profibb hozzáállásuk is segítségük volt ebben. Rossz időpontban van a Games Convention, mondja mindenki, hiszen ősszel készülnek a bejelentésekre a nagyközönség, tehát egy kezemen meg tudom számolni az igazán erős bemutatókat. Ezt félig el lehet fogadni kifogásként, másrészt ugyanakkor nem: a minimum, ami elvárható lett volna, hogy az E3-as csúcsot összedobozzák és feltesszék repülőre. Ez sem történt meg. Ha Kojima évről-évre képes Lipcsebe készíteni (tavaly személyesen volt jelen, idén külön GC trailerrel készült) sok másval egyetemben, akkor ezt elvárjuk mindenkitől. Ugyan megvan már a jövő évi dátum, de a befintentek már most pletykálják, hogy ha tényleg gondok lesznek az E3-al, akkor két hónappal előbbre hozzák a lipcsei kiállítást is. Kíváncsi, hogy legyen így, hiszen jelen pillanatban az a rendezvény az, amire egy átlagos magyar játékos bebecsátatlást nyerhet reális áron – öt-ház utazás és az ott-tartózkodás simán kifizethető egy E3 kirándulás árából, német hostess-lányok pedig lehet, hogy nem hordanak magukban annyi szilikon-implantát, mint amerikai társaik, de akár pozitívként is elkényvelhető.

Vega



ELŐJÉTEL, MEGKAPTUK, MEGKÖSZÖJTÜK

LOST PLANET (CAPCOM, X360)



Rendhagyó előjátékunk első darabja a felhozatal legrégibben megjelent darabja, mégis talán a legkiemelkedőbbnek ígérkező alkotás, mind az a két oldalon szereplő válogatást, mind az X360 arzenált tekintve – a jelek szerint a Capcom nem csak, hogy elkészítette a platform iránt, de képes még a legelvártabb rajongói is meglepni, hiszen a **Lost Planet** bár bejelentésekor nem tűnt kiemelkedő, meghatározó címnek, E3-as debütálása minden kétséget eloszlatott: a **Lost Planet** a maga nemében kiemelkedő, elképesztő hozzáállással ösztöndíjazott alkotás. A két szintet tartalmazó előzetes gyakorlatilag a játékmunka két különleges darabját prezentálja. Először látjuk a kis, hova és körülmények hídját, ridget, majd a felvezető, mely lényegében a fő irányítást adja. Az Ázsiában híres-neves Lee Byung-Hunról mintázott főhős a két lobbanóragoly, új területek fedez fel és előzetes adókat a planetét ellopó elleni harcokat – a lények leginkább a Starship Troopers-beli rovarokra emlékeztetnek, egyfajta sajátosságuk kettős mozgásból kerülnek elő és folyamatosan újratelődnek, egészen addig, míg el nem pusztítjuk a fészek; másik fajta a gigantikus, felbőg előlőnő aranyos jöszög, mely mintegy

alkossként is fel fogható, hiszen legyőzése talánkább, illetve sebezhető pontjának megtalálását („Attack it's weakpoint for massive damage”) igényli. A második misztó ellenben bázisfelgátlás: egymunkban, szembeszállva mindennel és mindenikével kellene bevenni az egyelőre titkosított, ám minden bizonyítvánnyal humán létformák által kontrollált létesítményt. Itt csillag meg igazán a **Lost Planet** elképesztő szerialitása – bár az egész nem szól másról, mint a fételen lővődől, mégis annyira frissnek és údának, nem mellékesen meguntatónak tűnik az akció, melyre bizony joggal lehet bízni a fejlesztőbrigád. Az irányítás pazar, gyakorlatilag kétféle gombnyomással cserélhető illetve felvehető az újabb és újabb fegyver – a realitás jegyében azonban egyszerre maximum csak kettő bírálható, plusz a gránát – mozgatható a karakter, befogható az ellen. Bár tényleges időmérték nincs, az úgynevezett „T-energia” mutatójának figyelése fokozatosan ajánlott, levén a súlyosan fagyott alatt hőmérséklet előbb-utóbb bakánkat is kikezdi; így gyakorlatilag megállni egy percre sem lehet, az elfutott ellenfelektől, bogaraktól származó, hős nemességére maszsa folyamatos begyűjtése létfontosságú. A

játékmunka további elmélyítése céljából bizonyos helyeken meckből paltanhatunk, melyek felbuzgóztató támadási értékkel mellett védelmet nyújtanak, illetve a hősökre erősített jelpackek, valamint kompok segítségével a nagyobb mozgásokkal is megmászhatók. Az egészt mégis a látványvilág korlátozza meg: a kies tőj ábrázolása mesteri, a szél által kavart legromlatok állandó hófúvást, brutálisan jó atmoszférát teremtenek, a lehebre burkolózott tőj lerombolt épületeket és tárgyakat takar el, az egész borzongatón apokaliptikus; a rovarok, különösen az egész képernyőt betöltő darabok természetesen festenek, ráadásul gyönyörűen is mozzognak – ugyanez igaz karakterünkre is, aki tényleg emberi mozdulatokkal bír. A dolog szépségéből, hogy a szerényebb SD képernyőkön éltelen és borzongatón vastag fekete csik virit alul és felül: szerencsére villámgyorsan megszokható, ráadásul az élményen semmit sem csorbít, sőt: HDTV-n szemlélni csupán minimális a különbség. A **Lost Planet** várhatóan jövő tavasszal debütál, pont a teli időszak végéig – tény és való, ennyire talán még senki sem várta a berzengető hideget.

TEST UNLIMITED (ATARI, X360)

A Test Drive széria egykor pompázatos volt – kár, hogy az „egykoron” lassan két évtizeddel jelent. Sajnos a sorozat renoméja alaposan megkopott, az egyre gyatraabb minőségű, később botányosan gyenge folytatások gyakorlatilag lekapartak a térképről, ám a gyenge látszóan álló Atari tesz egy utolsó kísérletet: az **Unlimited** kiadvány jelenthet mind a finanszírozás, mind a kreatív gondolkodás. Először is: a hídvezetés, az előzetes verzió érthetetlen módon 15 percet időmérték szab: csupán negyed órá a két rendelkezésre álló végleges tesztelés 5000 kilométernyi (t) bejáratott terület egy kis szeletének feltérképezéséhez, 3 paraméterében és külsőjében alaposan eltérő jögrönt kínálva. A TDU egyértelműen nagyban gondolkodik: a sandbox megközelítés viszonylag újszerű a stílusban, bár az NFSU második epizódja kísérletezett vele, a végérmény mégis halvány volt: itt azonban más a helyzet. A szabad közle-

kedés nyújtotta határtalan szabadság elképesztő potenciált rejt magában: nincsenek előre kijelölt útszakaszok, korlátok és egyéb zavaró tényezők. A mikromenedzsment jegyében zajló játékmunka saját avatarkodást követel meg a vásárlótól, melynek végzetével azonnali belátható magját a vezetési gyönyörűsége – az előzetes feladat a pénzmozgás. Pénzre szükség van: kocsi és házvásárláshoz, ruházati kiegészítésköz megunkhoz szállításához és így kb. mindhez. Pénzt szerzeni érdektelen szérián versenyázzsal lehet: a leggyorsabbra úgy, hogy a főútra erre hajlandó éppen keresünk megunknak. Elég csak megéjtük hajtani, majd megnyomni a kijelölt billentyűt és voila: az egészben a legjobb, hogy a rojt – két pozíciót mi magunk jelölhetjük ki a bármikor előhívható műholdas térképen. A lehetőségek gyakorlatilag végtelenek, hiszen kihívható mindig akad, az előre leírt időre, vagy egyelőre értékre

menő küzdelmek mindig újabb és újabb kihívást nyújtanak, a garázban álló benzintöltő utánpótlása pedig kellő motivációt ad. Egyedül a szívfájdalmat pont a legnagyobb erőnyélből ered – korlátok nem lévén akár egyetlen elhibázott kanyar is elvezethet a győzelem mellől, ilyen tempo mellett pedig előre lehetetlen hiba nélkül, a megadott nyomvonalat követve teljesíteni az összes szakaszt. Technikailag koránem tökéletes a TDU: megjelenésétől függetlenül grafikus hibák tömkelegéből szenved – eltűnő és villogó textúrák, élmélmas teljes hányra illetve minimális jelenlete, kiforratlan filterek. Ennek ellenére aggodalomra nincs ok: A TDU jól fest, a hibák pedig minden bizonnyal belőltözésre kerülnek – egyetelmű, hogy a TDU-ban ott a siker lehetősége, különösen az erőteljes LIVE támogatásnak hála: kérdés, hogy megragadja-e a publikumot eme hiánypótló darab.



SAINTS ROW (THQ, X360)

A **Saints Row** sokat emlegetett portálra – egyrészt fejlesztőjén (a Volition követi el a minden idők legjobbjait közt bekarcolt két Freespace epizódot), másrészt pedig azért, mert az első olyan következő generációs produktum, mely GTA aspiráns akar lenni. Talán pont ezért ütözködött akkor falba első bemutatása alkalmával: a Rockstar pokolian népszerű sorozatának sikerét sokan megirigyelték, ám melő kihávíra eddig nem lett; a SR pontosan ezt a szerepét szeretné betölteni, a látozóknak alapján több-kevesebb sikerrel. Nem mutat túl se nagy múltú elődjén, se önmagán: a napjainkban még mindig dög, önmagukat hatalmas gengszternek beállító al-zsebrappek világát próbálja elérte kalteni. Saints Row városra bandák által uralt börtényre, az állandó kreált faház pedig az

olváhó prominens tagjává kíván avaszkodni. A történet ebben is merül, az SR egyértelműen játékműveivel próbál kiemelkedni a szürke tömegből, egyrészt a GTA összes pozitívumát felmutatva, másrészt annak hibáit orvosolva. Tény és való, az SR-ben vannak ötletek – ilyen az elképesztően csendes, EA Sports mércével szemlélhető karaktergenerálás, itál- és egyéb bulók bevezetése (és kirabolás lehetősége), valamint bandalogatás, a szójáték sok galériák szervezése, mégis az egész nem több a példakép lemasolásnál. Itt is lehet enni, fejegetni, vásárolni, közéleti képi mutatók dűzsztant, lüktető-számot nyerni, strícket, "urvékat és járólakat kifosztani és megálni, pusztá közel verkedni és autót rabolni. Azonban pontosan a hiányzik belőle, ami kiemelné a tömegből:

egyediség. Az SR által nyújtott terület ellig nagyobb a Vice City-ben látottal, ez pedig a San Andreas után édeskevés, még ha minőségét tekintve fényekkel le is hagyja ezt (persze, ezt azért egy nextgen cuttál al is várja az ember). Az utcák kihaltak, járólakból és forgalomból alig látható valami, talán technikai korlátok miatt, erre sajnos nem derült fény, de tény és való, e tekintetben sem muzsikál túl fényesen – a szaggatos állandó jelenség, a bugok tökélege pedig rossz ómen –, mindennapi látvány a textúrák és objektumok, vagy egy komplett pályaszakasz eltűnése, egymásba olvasás. A rangyosabb fizika nevelése, egyedül a térszemlélet az, ami ténylegesen kiváló sikerrel. Középszerű GTA klán, semmi több: talán majd legközelebb.



NINETY-NINE NIGHTS (MICROSOFT GAMES, X360)

A **Ninety-Nine Nights** (továbbiakban N3) sokat emlegetett játéka: egyrészt, mert Japánban már hónapokkal ezelőtt megje-



lent, másrészt pedig vezető designere okán – Tetsuya Mizuguchi azt hiszem mindannyiunk számára ismerősen cseng, az N3 azonban a drabális életozes verzió és a már megjelent értékelések alapján volkóvágásra léved. Nem több az egész egy Dynasty Warriors / Kingdom Under Fire klónnál: és ez sajnos profán egyszerűségű summázása az általa nyújtott játékművet: hangulat és egyéb vonzások elemek szívrozálót. Hack'n slash: brutális, grandiózus, több száz (!) ellenfél felvonulása, ám rettetésen sűrű tájon játszódó, az Xbox 360 képességeinek leg- aljót nyilatkozó végeláthatatlan kaszabolás, az összetettség látszatának maximális elkerülésével, minimális kombórendszerrel és taktikai vonalattal, borzalmasan monoton, percek alatt kiismerhető és megunható játékművellet. Az egészet tetézi a borzalmas mentési szisztéma, mely checkpoint mivolta ellenére szinte használhatatlan, így gyakorlatilag mindennapi élen az adott szituáció kezdése – ami ilyen mértékű mérszafálás bizony nem éppen

előny. Ezt azt hiszem többé soha sem vetjük papírra, de: jobb, ha a szigetországban maradt volna. Kerüljétek!



DEAD RISING (CAPCOM, X360)

Dead Rising: a Capcom Lost Planet utáni igazán bombameglepetése, az elmúlt évek legszórakoztatóbb és egyik legelőtérbebb darabja. Végig egy hatalmas, normál léptékkel feltagoltatlan méretű bevásárlóközpont, szórda tele üzletekkel, a létező összes elképzelt tárgyval, órádól több száz, talán több ezer zombival, dobja be közzük pár civilt majd pedig egy hűt, aztán pedig hagyja, hogy minden menjen a maga feje után. A DR minden kétéget kizáró az ózsi játékdömping zászólóvója és legkiemelkedőbb nyitódarabja. A sandbox alapokra építkező mű nem hasonlít több semmire – pontosan ezért annyira újszerű. Mivel a szintén 15 perces időlimitet ellátott demóbb gyakorlatilag nem derül ki semmi a történettel kapcsolatban, koncentrálnunk a játékműveire – arra a játékműveire, ami koránymagasan kiemeli a szürke átlagból. Mégis mit csinálhat látóporter

hőrosz egy zombik által ellepett bevásárlóközpontban? Nos, ahogy a régi vice mondja: azt, ami akar. Bármelyik üzletbe betérhetünk, körbenézhetünk, majd az ott lévő tárgyakat felvehetjük és fejgyűjtemény hasznosíthatjuk, harcolni muszáj lesz, az átlakolt sereg megállás nélkül özönlik és mindgyűjtemény a mi nyolckunka akar mészni. Fejüket és testüket ápolni gyakorlatilag bármivel lehet: kaszával, pávalkal plüssmacival, pénztárgéppel, frízivel, golfütővel, gördeszkával, bevásárlókocsival (! – nincs annál nagyobb élvezet, mint ezen állományossággal végigszágulálni 35-40 elhullott teletmet magunk mögött hagyva), vízpisztoly, kotaváló, úszól... a lista a végtelenség folytatottja. Sajátosság talak kivételének lehetősége, replát lakozók és tárgyak megalkotása, hűzőnk szerepjáték szürke fejlesztése, képességeink tuningolása: elképesztő mennyiségű tárgy, hatalmas be-

járható terület, mi kell még? A DR fenomenális, ráadásul pokalon szép is: nem elég, hogy nincs két egyforma üzletteliség és tárgy, még a motor több száz karakterrel is megpróbálkozik (!), a szaggatos legkisebb jele nélkül – a kapirfistés mindössze akkor nem folyamatos, ha egyszerre feluccat zombit hasítunk két – szó szerint! Csúpn egyellen negatívumot hozhatunk fel: az ávezetési animációk, valamint a mészák feliratait hagyományos TV-n bizony szinte olvashatatlanok; de ez legyen a legnagyobb baj. A DR jelen sorak íráskor már megjelent a tengerentúlon hatalmas siker, ennek háló a Capcom PS3 exkluzív franchise-ak multipot-formmó lételen gondolkozik), hozzánk pedig pont akkor jön el, mikor a lap már nyomdába menti: éppen ezért ne habozzatok beszerezni. Kötelező!

Wilson



Szoftver Revue

A KURRENS GENERÁCIÓ KLASSZKUSAI

A kurrens generáció klasszikusai: ■ téma, mely szubjektívása okán csupán erősen – egyéni ízlést tükrözheti, semmint általános, mindenkire érvényes irányelvét. Az elmúlt években ■ VG játékosok kiszolgáló hármast fogat bizony kitermelte a maga örökérvényű, masszív tömeget megmozgató, vagy épp rétegtérjéit mivolta okán érdekes kincseit. Tény és való – az idő lassan de biztosan elől a PS2 – Xbox – Gamecube más feje felé, hogy átadják helyüket ■ új titánoknak, reménykedve benne, hogy örökségük és érdemeik tengerét nem hosiát kétféle semmilyen földöntúli zápor, ■ hullámokat magára korlácsoló szélvihar nem tépázza meg vitoráikat és egyben, pompázatos külsejüket megtartva eljutnak a nyugdíjba vonult konzolok parádicsmódjába. Am mielőtt erre sor kerülne, vegyük szemügyre azt, amit letettek az asztalra, fordított sorrendben, alulról felfelé haladva. **Tartsuk azonban szem előtt:** az elkövetkezendő oldalakon válogatott anyagok szortírozás és hosszassz tanakodás után, több kiegészítő kiforgatva kerültek be, és így mindenképp egy réteg ízlését és megítélését tükrözik – éppen ezért kérünk olvasó, hogy ne vesd szemünkre, ha a végeredmény nem lennél teljes mértékben melegegő, meglettük, ami örökökkel tellett. Gentlemen, start your engines!

10. NEED FOR SPEED: UNDERGROUND

Cikkorozatunk első, és egyben talán legnagyobb kakukktója: ■ NFSU úgy vált a kurrens generáció klasszikusává, hogy lényegében nem adott hozzá morandókat sem stílus-

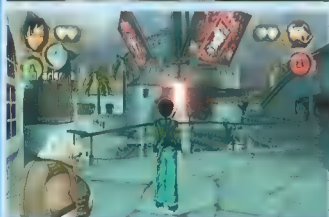
hoz, sem nagyhírű, minden tekintetben permanens értékekkel bíró elődét. A meghatározással való ellentmondás csupán illúzió – az Underground valóban kiemelkedő, a PS2 / Xbox / GC éra egyik legnagyobb sikerét elkönyvelhető irányvonal. Az Electronic Arts megálta és megrogadta ■ kinálkozó alkalmat, mégpedig a legjobb pillanattal: ■ B-kategóriás „Hólas Iramban” által elindított illegális autószenyék iránti rajongás bíble követszóra pontosan akkor és ott volt szükség – bár a kávékád az NFS zserói halálát látták benne, végül mégis így jartak ■ legjobban, hiszen az Undergroundnak sikerült elérnie azt, amit előtte csupán alig egy-két címnek: bevonult ■ közudatba. A „mainstream” és ■ „hardcore” kezelt fogott egymással, az NFS előbűt ■ geek-barlangból és csatlakozott a FIFA által vezetett székérhez. Valóban új réteget vont be, akármint is jelenten ez pontosan – minden bizonnyal mindenkinek van legalább egy olyan ismerőse, aki magán nem nevezne játékosnak, mégis kellemes könnyedséggel esztétile elzáró esti drift élvezését, felmagaasztalva önárudást és fixív vezetési képességgel, egyszerűsmer dicsőítéssel ■ programot. A tény tény marad: az NFSU a témát tökéletesen körüljárta, lényegében kicsafarta belőle azt, amit ki lehet, bemutatta azt ■ világot, ami kis kevesek ismernek testközébből, elhozta a nitroapalackok szagát a nappaliból, a soron következő stílusbeli anyagok kötelező elemévé tette a tuningolást és címozást, annak ellenére, hogy hemzsegett a hibáktól, ■ rossz designeri döntésektől: ha az első 20 verseny láttad, akkor már láttál mindent. Az Underground legnagyobb rákéngette hihetetlen monotonitása volt, ■ több mint száz futam mind egy kaputalra készült, csupán néhány pályát variáló közülemmel degradált az örök égi birodalomban, minimá-

lisan korlátozott mozgástérrel, kissé bugyut, egyértelmű előny élvező mesterességi intelligenciával és gépi versenyekkel. A folytatás talán pontosan ezért nem robbantatható akkórát, mint bátyjait: bár kitöltötte a horizontot a nagyobb mozgásszabadsággal, kissé labozóra vette a figurát, de nem volt képes kilépni azokon az apróságokon, melyek erősen szűrték az ember szemét. A fáz lecsengett, ■ EA sajnos még azt nem vette észre – a hamarosan kiadós NFS: Carbon harmadik alkalommal akarja előlteni a tróféit, pedig már más oldalra ■ nevetünk: ■ Underground egyszeri, megismételhetetlen siker – annak viszont kíváló.

9. BEYOND GOOD AND EVIL

Lényegében más irányvonalat képvisel, ám a sorból még mindig kilógó alanyunk következő: az Ubisoft jegyezte **Beyond Good and Evil** és a kurrens generáció legvitatottabb címe. Pedig minden tökéletesen indult – az éppen aktuális Rayman epizód befejeztével az immáron kulikus Michael Ancel vadre valami újba akart kezdeni, a vezetéség pedig zöld utat adott ■ elképzelések. A BGE több éves projektnek indult, egyértelműen azval a szándékkal, hogy a későbbiek során sorozattá nővi ki magát, minden platformon képviselve magát. A képek egyszerű: világos egy képeztel, való világához egyáltalán nem kapcsolódó fixív minivunizmust, pakolt léle emberem, két lábon járó bezásló állatokkal és szabvány humanoid lényekkel, majd ■ békés világára zúdít rá egy gonosz, mindent bekebelezni kívánó intergalaktikus óriás hordát, aztán pedig válassz ki egy az alagból kiemelkedő főfőst (jelen esetben hősökt), majd add ■ játékos kezébe az irányítást. A BGE legnagyobb érdeme pontosan ez: orbitális nagy klisékből építkezik, mégis végtelenül egyedien és őszereken hat – hiába, ■ fejlesztő véna adda innovációs hullám pozitív hullámok kibocsátásával kényezteti az amúgy polgonyeszeri koncepciót. Jada, tagadhatatlanul lennén hősöznök, ifjú társai, titokzatos megbizója mind-mind hihetetlenül karizmatikus, remekül megformált karakter, az alójuk pakolt világ pedig szerethető, barátságos, kissé futurisztikus ám mégis emberközeli: ■ alapok stabilak. A játékmotort pofon egyszerű: ■ van benne egy kis kaland, egy kis versenyzés, sok akció és egy minimális MGS vonal. Könnyen elsajátítható irányítás, kiváló vizuális kárités, frenetikus zenai adalékos. Az EA-s presztízsis siker, a végleges kiadvány látn ■ kritikusk olvadnak: a szélsőséges értékeléseiről elhárított IGN áradzik, a nagy álagot tekintve pozitív pontszámokat hajigáló Gamespot ■ mennyire trónra helyezi, ■ örök kritikus EDEGE szíve majdnem meglágyul (a hét pont barátságos) – a fogadtatás ennél jobb egyszerűen nem is lehetne, ■ legoróbb hiányosságoktól is vérszemem kapó kritikus horda egy emberként ünnepli az instant klasszikus születését, a BGE ezek után pedig akkórát szűk a szakszók, amilyet még nem láttál a világ talán utoljára az Atari 2600-as, minden idők egyik legborzalmasabb szörnyzűlőiténnek megvalósított ET bukkát ekkorát a küszöbön. A magyarázat, nos, ezáltal is a háttérben keresendő: az Ubisoft hatalmasat hibázott. 2003 volt az az esztendő, mikor ■ kis francia kiadó elkezdte könyvüztöztetni végtagjait, hogy Electronic Arts-i méretekben gondolkodva terjesse ki kezét az öreg kontinens és végül az egész planéta gamerközösségére, miniszágit és hatalmas bevételre hozza alapvető népszerűsével. Ez volt az az év, mikor bemutatkozott a Prince of Persia forradalmian új epizódja (hamarosan visszatérünk rá...), ez volt az az esztendő, amikor Sam Fisher előbűt az árnyékból és ■ nyakacsigolyó masszázroszába kezdett, és persze akkor debütált ■ senki által sem várt és ismert, mégis hatalmasan robbant Freedom Fighters meglepetéscsomag: mindezt ősszel, gyakorlatilag minden hónapra csépegetve egy cséppel a manóból. A piac és a cég felhatalozta egyszerűen nem bír el még egy, ideig ideig külberproduktozott: a hatalmas PR hordástárral előbbiora ■ Splinter Cellre és a bejáratott Prince of Persia franchise-ra koncentrált, minimális erőforrást biztosítva a „maradékok”: ■ BGE-i egyszerűen nem ismerte senki, nem volt kiépítözve az illetékes boltokban, nem futott bannerje 24/7-es műszakban ■ nagyobb portálokon. Még ■ pozitív kritikus fogadtatást sem javított a helyzeten: a megjelensét követő héten már 15 dollárért, durván 3 ezer magyar forintért (I) lehetett rá licitálni az aukciós portálokon. A BGE minden idők egyik legnagyobb áldozata: a tökéletesség határát sűrő mivolta ellenére elnyelte az enyészet. A benne rejlő potenciál kiaknázatlanul maradt, a folytatás remény gyakorlatilag szentfosztott: a BGE hősi halált halt. Nyugodjék békében.





2. BURNDOT 2

Burnout 3: a tökéletes, masszív árkád klasszikus. Őda = destruktívhoz. Az egymásnak csapódó, formájukat elhagyó acél-monstrumok eposza. A folyamatosan szivárgó nitropalackok drámája. A Criterion és feltű gondolat csemetéjük tökéletes fejlődés története – egyetlen széria sem mutatott fel olyan gyors és marginális evolúciót, mint a Burnout: ne feledjük, az első epizóddal feljuthat, borzalmasan magasra kell nehezíteni a foka illeve egyedieséget nélkülöz, kissé sekélyes mintha okán csupán későbbi valójának felszínét kapargató, = ezt követő második epizóddal már bírt annyi pozitívummal és egyedieséggel, hogy szélesebb közönséget szórakoztasson, ám = alig két esztendővel később rajtolt, = eposzt trilógiává bővítő folytatás tette igazán nagygy az általa kínált élményzuhatógot; mért bizony Burnoutot színtiszta élmény, móka és kacagás, sírás

és rivás = emocionális hullámvásló, ahol az utolsó helyezettből is lehet győzelem, a sereghajtóból pedig diszkvalifikált kutyulós. Pedig milyen egyszerű = egész, hisz nincs más feladat, mint topasni a gáz, ontani a kipufogók fémek felélen át az extra sebességet szavatoló nitrót, aztán pedig a lehető legnagyobb vehemenciával beleszállni az ellenfelek hátsó, előlő vagy oldaló felébe, mindezt azért, hogy a futam végeztével jöme-günk foglaljuk el a dobogó legfelső fokát; mindezt földönlő, már-már száni kacagással, nem kőrdőve szemmel és sejt-lével, átgázolva mindenre: ebben rejlik a Burnout-varázs, mely a tényleges játékon is túlmutat – gyakori jelenés egy-két órán-nyi Criterion-köszölgés után, hogy más kiadó játékaiban val-ja mögé pattanva akaratlanul is a szembejövő sávba téved = ember, előzéstől barátján megkocogtató a másik kaszniját, a forgalomban való cikázás alatt pedig igyekszik éppen hogy centre elkerülni a hétvégi vezetők lepukkant járgányait. Minden játékmódja és featurója maga = meglehetősen csoda, melyek külön-külön is megérnek egy-egy miér; a boostot duzzasztó és speciális toledowmok művészi személtetással oldoznak az egymásba oltató koszmik képzeltetbeni oldán; az átfutott inténsménye = Max Payne-ből / Matrix-ből kölcsönzött bulle time előtt adoz, német precizitással téve el a láb alól, egyenesen = síron túlról a körörendő gonosz horadt; a crash mód maga = meglehetősen gyönyör, a forgalmas csomópontok közlekedé-si problémáinak egyetlen és igazi megoldása, = atombom-ba erejével a hangyaboly közepébe csapódó benzintől lesz tanúbizonyítással arról, hogy rombolni, még ha virtuálisan is, de felémelő, magasztosabb élmény bármiben; = csak és kizáró-lag az ellenfél kipotyantására épülő, éppen ezért talán = legkönnyebben megszerelhető burning lap az igazi áhám, a pár perces szabadidő kihasználásának legprofitorlabb módo-zata, = szűkre szabott időkorlát kiállításának legpozitorabb elkép-zelése. Kit érdekelt a realitást teljes mértékben mellőző játékmé-net, a college-rock és ifjú punkrock brigádok által szolgáltatót talpalováló, hiszen = két csöppnyi negatívumot bőségesen ellensúlyozza a száguldos és = romboló élménye = Burnout 3 = egykori klasszikus Dungeon Keeper jelmondatának leg-hűségesebb követője: „It's good to be bad!”.

Nos, hölgyeim és uraim, egyelőre ennyi – jövő hónapban ugyanitt, ugyaninnen folytatjuk, megállíthatatlanul robo-gva



a kurrens generáció igazi klasszikusa, az utórhétetlen első helyezett pozíciója fele. Véleményeket tessék ontani meg-re-formált online felületünk fórumába: pozitív és negatív kriti-ka-ra egyaránt vevők vagyunk.

Wilson





HARMADIK FELVONÁS: BÜNÜGYEK

Ahogy ígértük, újra itt vagyunk – ezúttal pedig egy olyan műfaj két darabja kerül terítékre, ahol az agynk a főszerep: logikai feladatok megoldása helyett kökemény bűnügyekről van szó, ahol lucatnyi emberélet forog kockán. A régi klasszikusok bemutatásától ezúttal eltekintünk: ennek oka, ahogy azt már említettük, roppant

egyszerű: nem feltétlenül kell minden érdeklődőnek tíz-húsz éves animékkel kezdnie az ismerkedést. Ajánlatkötő páran a Golgo 13 vagy a Perfect Blue bemutatását; előbbiről még szólni fogunk, a hozzá jobban illő tematikus keretek között, Satoshi Kon remekművéről pedig Reiker már értekezett – pár évvel ezelőtt. De más alkotásai (főleg a Mi-

lennium Actress és a Paranoia Agent) fognak még szerepelni nálunk, ez már egyszer biztos. Tehát most következzen egy anime és egy manga, legfőbb hasonlóságuk az elképesztő hosszuk – szándékosan választottuk tehát őket. Kezddetek bármelyikbe is bele, hosszan tartó szórakozásban lesz részetek.

MONSTER

Elsőször beszéljünk arról az animéről, melyet Urasawa Naoki fő művének tekinthetünk – és természetesen manga formában látott először napvilágot. Mielőtt bármit említenénk a történetből, az epizódok számossága (74) talán elég sokat elárul – és mindezt úgy éri el, hogy mellőzi a több részen át tartó harcokat, vagy túlfeszített pillanatok ábrázolását.

A cselekmény Németországban játszódik. Főszereplőnk Dr. Tenma, a japán származású doktor, aki egész Európában híressé vált. Tehetségéről ódákat zengnek, és ha egy súlyos sérült megmenhethető, akkor ő hibátlanul elvégzi a szükséges beavatkozásokat. A munka nem csak sikert, barátinát is szerzett neki. Bár a hölgy (aki mellelleg a szűkeges beavatkozásokat) elismerten Tenma státusza és hírneve miatt van vele, a férfit ez nem különösebben zavarja.

Az első problémák akkor érkeznek, amikor egy éjel súlyos fejsérülthöz hívják Tenmát: egy fiatal gyermeket lőttek fejbe – állapota természetesen kritikus. A doktor nekáll segíteni a gyereknek, ám a politika itt is közbe próbál szólni: egy „fontos személy” is érkezik, akin szintén sürgős műtétet kell végezni. Szerecsenre (?) a lelkiismerete győzedelmeskedik: megmenti a srácot, ezzel pedig a főnépek ha-

ragját szabadítja magára. A barátinje elhagyja, a sajátban temetik: karrierje csúfosan megbukni lát-szik, bár tehetsége egyáltalán nem halványult el.

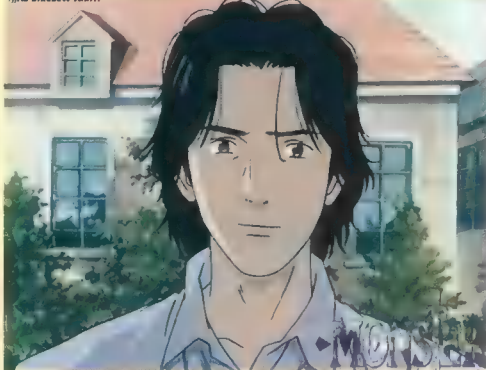
Évek telnek el, s a Johan névre hallgató egykori beteg újra feltűnik Tenma életében: először az őt és testvérét megtámadó bűnözővel bánik el kegyellen-nül, majd szép lassan az egykoron legendás sebész körül kezd elintézni az embereket: sorra kerül pél-dául a volt főnöke is. A történet igazából itt veszi kezdetét: egy elképesztően profi nyomozó, Lunge veszi kezébe az ügyet, s minden nyom egy személy felelősségét vetíti elő: ■ nyomozó természetesen Tenmát nevezi meg elsődleges gyanúsítottjaként, akinek nem marad más választása, minthogy iden-titását elrejtje menekülésbe kezdjen. Célja nem ke-vezebb, mint kijavítani egy hibát, mit évekkel ezelőtt elkövetett: megölni Johant.

A történetből ennyi pont elég is: nem akarunk to-vábbi spoilereket elszüni: teljesen felesleges. Né-zük tehát, mi emeli ki a Monstert a hasonzorú történetek közül. Elsőképpen a karakterek jellege: nem lehet többé a hajszin és pár sor segítségével jelle-mezni egyik szereplőt sem: mindegyikük egy saját komplex személyiség: változnak, hibáznak, szerel-nek és gyűlölnék, és teszik mindezt az animékét el-

térően valós, hihető módon. Nincs tehát fehér hajú antagonista, vagy vörös hajú érzelmileg túlfűtött lányka. S mindez elősegíti azt, hogy izgalommal kövessük végig a jó hosszúra sikeredett animét. A cselekmény tempója erősen hullámzó, egy-egy iz-galmas részt nyugalmas konklúziók követnek, ez sem épp jellemző ■ japán művekre: a szokatlanul ke-recső, gondolkodni vágyó embereknak ajánljuk tehát a Monstert. Ellesznek vele egy darabig – ha vala-mit, hát ezt nem szabad egyezsere, egy üres hétév-gel, vagy pár szabadnap alatt elfogasztanni: így túl tömény lenne.

Meséljünk picit a megvalósításról: a rajzok erősen realistik, vagyis mindennemű torzítást (nagy szem-ek, vízcepp, emotikonok) mellőznek, az animató-rok az összes háborot a háttérbe szorították a ha-ngulat megőrzése érdekében – legyünk ezért hálá-sak. Másik fontos momentum a zene: gregorián, gó-tikus és klasszikus stílusban találhatunk itt mindent, a legutolsó csendültség profi megvalósításában. Az openinget sem egy fiatal pelyhedző állú j-rock me-gaszlór énekl, az ending pedig egy angoul felene-kelt felkavaró versike, melynek megtekintésekor a cikkiről minden alkalommal enyhé hidegrázás kör-nyékezte.

„Az űrlőzött vad...”



A magyarországi gaming lapok közül páran már próbálkoztak animék bemutatásával: egy terület azonban még feltárára vár, soha senki nem mélyült el a mangák világában. Ennek több oka is van: eme kötetek importja nem olcsó mulatság, az interneten elérhető rajongói fordítások hétről-hétre való elolvása csak az igazi rajongók számára. Emé történetek ráadásul avataltan szemlélő számára „jobbannak mutatnak” a képernyőn – a Magyarországiakat magukat „Naruto rajongóknak” vallók közül elenyészően kevés olyan embert találunk, akik a mangát olvassák, s nem a Píerrot által láttat fals változatból ismerik meg a storyline alakulását. Belerúgni tehát könnyű, megismerni nehezebb: megszeretni azonban egy különleges élmény – a mangák világa. Rovatunkban azonban hónapról-hónapra szerepelni fognak mangák is, s hogy mire képes ez – művészeti ábr., hamarosan bemutatásra kerül.

A Death Note alapötlete rppant egyszerű: játsszunk egy keveset az élet és halál kérdésével. Egy alternatív jelenben vagyunk: valóságunk mellett az unatkozó shinigami (angolul „death god” – ha nagyon sarkítanai szeretnénk, azt mondhatnánk: ők lefelnek mindenért, ami a halállal kapcsolatos) s halál könyvével rendelkeznek: a könyvbe beírhatók egy nevet, s az illető egy általuk meghatározott módon változik az élek sorából. Emé könyvet egy Shinigami a való világba küldi – és izgatottan figyeli a következményeket.

A könyv egy unatkozó géniuszhoz kerül: Raito egy percel sem tévóvázik, hogy ismert sorozatgyilkosok arcképi és nevéit ismerve azokat egytől egyig eltávolítsa az élek sorából. Ez természetesen felkelti a hatóságok figyelmét: mert hiába bűnözök az „áldozatok” – a törvény elvileg őket is védi. Eppen ezért bízzák meg – nyomozással a legjobb detektívtől, – embert, akit még soha senki nem látott személyesen: „L”-t. Az L névre hallgató úriember(?) egy ügyes csellel már az első percelben leleplezi a fellellezett gyilkos lakóhelyét, Tokió egyik kerületére szűkíti – keresés helyszínét. Az addigra netes berkeken Kira névre hallgató „hősrünknek” egyből nyilvánvalóvá válik, hogy nem akáki az ellenfele: ahhoz, hogy életben maradjon, nemcsak a családtagjai eszén kell túljárnia (édesapja egyébként a japán rendőrség egyik feje, ő vezeti a Kira elleni nyomozást), hanem át kell vágna L-t: egészen pontosan meg kell tudnia az IGAZI nevet, és arcát, hogy ellehesse láb alól.

Ez a macska-egér harc már önmagában is egyedülálló sorozatot szűlné, de a Death Note jelenlétével még izgalmasabbá válik: vannak ugyanis különböző szabályok. Például a könyv tulajdonosa láthatja a Shinigamit, míg mások nem – hacsak meg nem érik tük azt. Vagy a könyv leletli tulajdonjog lemondásának lehetősége, mellyel MINDEN emék, mely a Note-tal kapcsolatos, törődik. De ott van a Shinigami szeme, mellyel mindenki nevé meg tudhatjuk, amint megpillantjuk, – a azonban kifejezetten káros hatással lesz életünk hosszúra nézve... Ha ez nem lenne elég, spoilermentesen egy érdekesség: feltűnik majd egy második könyv, kinek tulajdonosa örülten szerelmes Kirába.

A manga jelenleg is fut, legnagyobb meglepetésre pedig a Shouen Jump névre hallgató újságban. Legnagyobb jellegzetessége az oldalakon elhelyezett rengeteg szöveg, szereplők elképesztően sokat agyalnak, a folyamatot változó helyzet nem csak a játékosokat, hanem olvasókat is gondolkodásra készteti. A fordulatok pedig oly gyakran és iszonyatosan profi módon kerülnek találatra, hogy az valami hihetetlen. A jellemek valami elképesztően flexibilek: Kira személye először szimpatikus, majd utálatos, később érthető, végül gyűlölt – és ugyanez mondható el L-ről is, attól függően, hogy éppen mit gondolunk ellentétéről. A későbbi fejezetekben feltűnő szereplők valamely sablonosabbak, de egyelőre nem itteljük: lesz időnk megismerni és megszeretni/meggyűlölni őket – az idő ügyis mindent leltiszít, végül megkavar majd. Beszéljünk picit a megvalósításról: a rajzoló (Takeshi Obata, Hikaru no Go látványosan fejlődött a sorozat kezdete óta, a karakterek irtozatosan komolyan vannak megrajzolva, a hangstílus természetesen az érzelmeken van. Kira tekintete néha olyan örülettel sugall, hogy az mindenféle együttérzésre képtelennek teszi az olvasót – pedig jelen helyzetben igen komoly dicsőretnek számít. A helyszínek, az állatok mind-mind teljesen hétköznapiak, semmi extravagáns vagy anakronizmus nem érhető tetten, a Death Note legnagyobb szerencséjére.

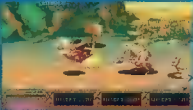
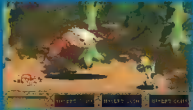
A konklúzió – egy most futó sorozatról lévén szó ezúttal tehát elmarad, a sorozat eddig nagyon ígértes, igazi big-hit-ről van szó: a mazi változat itt dübörög a (japán) kapuknál. Készülöben van egy hasonló névre hallgató anime – melyről a szerzőnk nincs

túl jó véleményemmel, még akkor is, ha a Kirát alakító seiyuu a hírek szerint nem más, mint Ishida Akira. Ez a sorozat ugyanis túl sok gondolkodást és passzív eseményt vonultat fel ahhoz, hogy mozgóképes formában kerüljön találatra. Lényegtelen: a manga ki-hagyhatatlan darab, hideg téli esteiken egy forró tea és egy kis Silent Hill soundtrack mellé tökéletes kikapcsolódás: olyan élményben részesíti az olvasót, melyre nem is gondolt a „manga” szó kapcsán.

Természetesen csak a felszín kapargatuk meg – a té- kiapasztathatlan, és mint ilyen, egy éven belül még visszatérünk rá: jövő hónapban azonban egészen más-fajta izgalomban lesz részünk, vagyis alaposan meg-martózzunk a japán mitológia világában: olyan élmény-re tessék számítani, mely a nyitott emberek számára fel-ér egy külföldi utazással. Bővebb információ a következ-ző számban találaitik – stay tuned, természetesen.



Játékkerem Történelem



Nyári összevont számunkban a kilencvenes évek legnagyobb és legújabb vereségek játéka mellett a legendás shooter alkalmatosságok szüremét vetük. Mialatt világok fedeztünk fel, rambunkuk le és a tisztelet szabaddá váltunk ki a gonosz fogadóból, a csobak besurru a szereplő, így a 576 Konzol szabaddá lett a legújabb harcra kész, a rászabadó kardok és a legújabb kifestés, és a szereplő retro rovaron ismétlen hadba állítjuk.

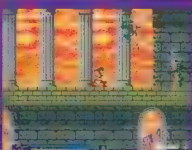
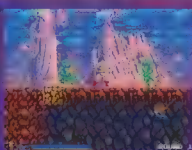
A kapitány döntése alapján a csatát rajtaütéssel kezdjük, mégpedig a Rastan Saga szereplőjével. A Taiko 1987-es játéka nem tűz az állítai, hogy minden idők egyik legújabb gótikus fantasy környezetbe helyezett története. A sztori bár nem világosan szövevényes, a háttér sora mondanivaló remek hangulatú és kemény játékművel párosul. Rágs régen, mikor még a mágia és a sárkányok tartották a világot, a Ceim birodalmi hatalmas démon tartotta rettegésben: sárkány és semmi nem mert szembeállni vele, ám egy nap ismeretlen harcos jelentkezett a faladatra. A néhai uralkodó megismerkedett trónjával együtt temérdek kincset is felajánlotta a barbor harcosnak, ha sikerrel jár. A vándor elfogadta és ajánlatot esküzt tett, hogy a mágikus szörnyekkel, démonokkal, és pokoli teremtményekkel hemzsegt birodalomban visszatér a rendet és nyugalom. A '90-es évek elején született játékokra még igazán jellemző a líraiság, és ez a momentum a Rastan Saga-t sem kerüli el. A falatnyi bevezető után azonban, mielőtt bármilyen is nekivágna a

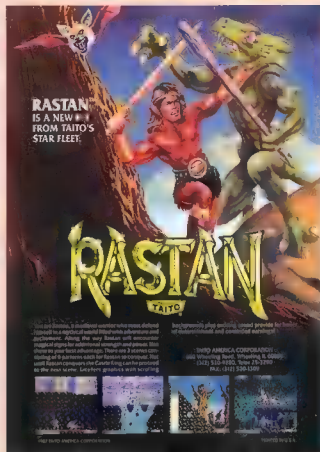
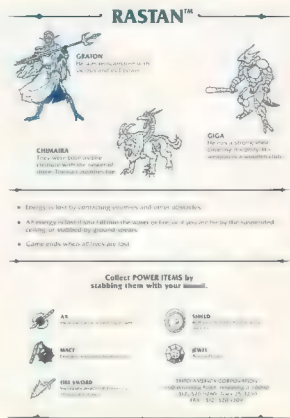
játékos, nem árt tudni, hogy a játék nem az egyszerűség jegyében fogant és igen csak fel kell látni a barbor pályát ahhoz, hogy sikerrel járjunk. Bár a platformokon ugráló gyöngyöfűsöket is találhatunk, a összes felhívó tárgyra (úgy mint energianövekedés, eldobható kard, kék és mágikus gyöngyök - pl. lógoló kard) szükség lesz a szintek teljesítéséhez, ugyanis ellenőrző pont állásban csak egy, a hosszabb szinteken maximum kettő. Vigyázz a kék azokkal a nagy mágikus tárggyal, mert ezek akár halál is okozhatnak. A felvett tárgyak mágikus képességek csak bizonyos ideig használhatóak, a bal alsó sorokban lévő szintek csak mutató, amely energiaszámláló alatt van - érdekesség, hogy életerőnk csökkenésével arányosan növekszik hűsünk szívverése is, amely roppant látványos, azonban lényegi hatása nincsen.

Az új világok: a barbor közönséges fantasy tájon kezdve várakban, katonaközpontban és barlangokban látni érekeinket magunkat a sárkány bűvöletével, mielőtt háromtűz orrsláncokkal, kigyókkal, alvilági démonokkal, szörnyekkel és mindenféle mágikus lényekkel megküzdünk. A dolgot a egyes szintek végén lévő keményebb szörnyetek várnak hűsünkre, így megfogalmazott életereinket felesleges próbálkozni. Az utolsó szinten rászabadul sinis checkpoint, így igen nagy koncentrációval és ügyességgel kell megküzdünk ahhoz, hogy sikerrel teljesítsük a sárkány elleni küzdelmet. A nehézségjelmonat ellenére a Rastan Saga végül is hatalmas siker lett, amely a utolsó sorban a remek patkós zenét alafestésnek, a gyönyörű ábrázoló karaktereknek és történetnek, valamint a remek témavá-

lasztásnak köszönhető. (A mai játékok nehézségi szintjéhez szokott játékosoknak már a első pálya teljesítése is majdnem lehetetlen, a második pedig garantált sírógöcs. Martin)

Ahogy az lenni szokott, a folytatás sem várta meg a magára sokáig: két évvel a első epizódt után, a Taiko elkészítette a második folytatást, amely a kor látványos fejlődése mellett szinte semmi lényegi változást hozott. A helyszín Rastania, ám hűsünk ekkor már barbor fejedelem, így saját népsérről száll harcba a gonosz tervet forraló mágus ellen. A birodalom szívében épített Skyrcaper szentélyt veszteli fenyegeti: ha a varázslóknak sikerül elfoglalnia a égő erő építményt, a mondák szerint teljhatalmú uralkodó válhat belőle. Hűsünk ezt természetesen nem engedheti, így Rastan nyomban átnak indul, hogy a gonosz csatából elpusztítsa meg a gonosz tervet. A folytatás néhány új fegyver (pl. fém karom a kőn, vagy a kilétehető buzogány) és felszerelés (fából készült pajzs a kor mellé) mellett gyakorlatilag csak kevés újadást tud felmutatni: a pályákat időre kell teljesíteni és a pályák végi küzdelmekhez gyémántokat kell gyűjtögetni, amelyek segítségével hívhatók a gonosz elpusztítására is alkalmas volt, bár rögtönki függő, ez az opció engedélyezve van a boardon. Bár a második rész fogadtatása mindenképp volt, két évvel később, 1991-ben a Taiko saját fejlesztési F2-es rendszerre megjelent a trilogia harmadik, egyben befejező része Warrior Blade: Rastan Saga Episode III címmel, amely a kor követelményeinek megfelelően



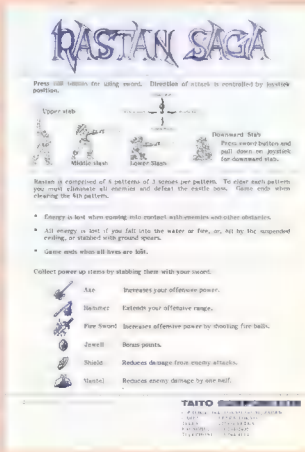


szimulált több karakteres játékménetre volt kihagyva. A 2D-s ábrázolás felváltotta a nagyobb méretű karaktereket és alakzatokat felváltató isometrikus, 3D-s ábrázolást, amely ma sokan szívesebben megfigyelik, mint iránytű mozgást. Ezt elérhetővé vált a harc közeli takarékos, hiszen akár meg is kerülhetik az ellenfelet, és a háta mögött mérhetünk rá végzetes csapást. A játék érdekessége, hogy a Golden Axe-hoz hasonlóan itt már több karakter közül is választhatunk: Rastan segítőkészen felült a szaladkáló Dewey és a bájos ananás, Sophia is. Természetesen mindegyik eltérő arzenállal és magával hozott képességekkel, így mindhárom más-más taktikát igényel. A tengerpartok szelvényével extra energiát, mágikus kőmádat, fegyvereket és gyógyító eszközöket vehet fel a játékos, a kiláboló kincsekkel, szörnyek és teremtmények lemesárlása esetén pont utóbbi az ember morái, ami a Time Bonus szerzésével lehet tornászni. Hi-score táblázatra írható be magát. A Rastan Saga II-ben két karaktert kell legyőzni: a kő, hogy eljutassuk a birodalmat veszélyeztető Lord Uderkavon, amely odon kastélyok, központi falvakon, söté erdőkben, magas fennsíkban, hajlankon vezet keresztül. Az összesen négy nagy területre osztható játékos Stages Guardok védik a megszerzendő relikviákat, így ha a pályán levő ellenfelek mindegyikét nem is, ötlet mindenképp el kell pusztítani, különben nem haladhatunk tovább a következő helyszínre. A harmadik epizód technikai témánál keltelem: Motorola 68000-es CPU-ra és egy 80-nak 280-as hangrendszerre épült (ma) full-sztereó Taito Sound Force hangrendszeren tökéletesen kihatott a képművészet, a digitálizált hangok és az effektek valódi erejét, közepes 640x240-es felbontást használó, ráadásul egyszerre két CRT monitor tartalmazó kabináiban

dobták piacra a még érdekesebb megjelenítés érdekében. A Warrior Blade: Rastan Saga II nagyon ritka gépészeti nemzetségi adatbázis minősége két működőképes példányt tart számon a világon, így a játékos valószínűleg már évek óta vágya a játékra. Érdekesség, hogy a széria csak Európában és Japánban terjedt Rastan Saga néven, míg USA-ban Rastan címmel futott a játékménber.

Maradjunk továbbra is a fantasy, ún. "scrolling-fighter" mesztjeit: mindenki ragaszkodott a bevált, csak egy irányban, és csak porfadozó "sliding-juggler". Bár a 2D-s nézet továbbra is menő, a Capcom valami újat akart enél sötét messzbe ment, ugyanis a fantasy szerepjátékok egyik alapkövetelménye a 2D szabványon szert sikerült áttörniük egy akció-orientált játékkal. A nagy siker reményében 1993-ban piacra dobta a Dungeons & Dragons: Tower of Doom c. RPG-akció hibrid játékot, amely a cég első D&D alapú ártd alkotásaként vonult be a történelembe. A Capcom saját fejlesztésű (mellesleg roppant impresszív technikai jellemzőkkel rendelkező) játékművet rendszeres fejlesztést, akció szorultás produktum RPG vonásokkal megdolgoztató harcrendszereivel borzolta fel a már megszokott játékménber. Riválisaival képest az alapmozdulatok léte is bővült: új és gyors mozzanatok mellett gyakran szükség volt védekezésre, erősebb speciális mozzanatokra, forgást és lendülettel igénylő támadásokra, guggolásokra és lövés mozzanatokra is. Sejtésem volt, hogy innogy újítások később szinte a stílus összes kiegészítője lesz, mint a D&D. Tower of Doom ennél sokkal többet nyújtott. A D&D szabványhoz hasonlóan a négy választható karakter hős eléri kaszkadót és hardcsortékat igénylő. A Rastan típusú barbár alkot: hatalmas ereje, nagy termete miatt kiváló a közelharcra, ám nehezen tudja megvédeni magát a távolabbi célpontokkal

szemben. Ezt az elf hivatott elvégezni: bár gyengébb, mint a harcos csapat, számos mágikus és hagyományos kímádási formával rendelkezik a mező célpontjai ellen. Mágikus nyílakkal, tűlábakkal, villámfúvókkal, jegésszállal, képes hajlítani a látóhatárolandó nézetet, vagy másik átváltoztatástól sem riad vissza. A pap az elfhez hasonló skillekkel rendelkezik, ám a fénykatonáknak különös habereje van az átlátható és a világítási teremtmények szemben. A mozgásképtelenség, illúziózat és gyógyító szakadása miatt pedig elengedhetetlenül tagolt képi a csapatot. Nyagrék az elmaradhatatlan kőpe lej, az akció játékos meletti a balra és borsförgő támadás, és ezzel a képtelenséggel a csapat legújabb hőségerő, ám legesetebb tagot alkotják. Fegyverek tekintetében szintén bősé a választék: a kisbél késeket, dobókőket, nyílvezetőket és kiláboló rabbanó alakjavevőket a távolabbi érdemes hajlítani és lödözni, míg a támadó és védő mágikák kijáratára bárhonnan lehetősége. Mivel a szerepjátékok döntő többségében keletlen több személyt igényelnek, a Capcom a multiplayer szorakozás lehetőségét is megtagadta, sőt, ajánlást helyett a D&D Tower of Doom igazán érdekes a szimulált három, négy szereplő kalandúra alapján fegyverezte meg. A karakterek eltérő képességeket használva egymást kellett, hogy segítse (gy) a harcban, mint a logika fejtejtésben. A játék igazán ereje ugyanis a tipikus D&D játékménberben rejlett: a harcok közötti játékosoknál együttesen kellett logika fejtejtést megoldani, amik hol egy-egy szakasza tárgy megszerzésével, máhol pedig a továbbiak lehetőségével jutalmazták a megmunkáltakat. A játék által beáramló csodálatos látványvilággal ábrázolt helyszínek (magas fennsík, mely és söti kálomabók, rejtélyes erdők, rideg barlangok, veszélyes mocsarak, összesen nyolc aprólékosan kidolgozott helyszín) nem voltak egymásra függő helyszínek. A játékos döntötte





el, hol, melyik irányba haladnak (több száz lehetséges útvonal közül választottak, így minden egyes nekifutás szinte egy vadonatúj játékot takart), így a mai játékokhoz hasonlóan nyitott teret szolgált alapjául a kalandozásnak (a „side-scrolling” metódus csak a megadás módját, nem pedig a játék irányvonalát hívhatta elől). Nem esett szó még magáról az RPG elemekről: nos, mint a D&D-t alapul vevő mai játékoknál, a Tower of Doomban a tapasztalati pontszámokat kapott a karakter az elévített feladat (legyen a logikai, vagy harci jelenet) után, amely magával célpote a szintlépés mozzanatait is. A megfelelő értéket előlve erje, fegyverforgatási képessége, maximális életerejé növelkedésnek indul, így először volt mindenfélének kíváncsi a harcra a részét, mert így az adott ellenfél után jópárkém is arányosan oszlott el a karakterek között. Aprópó, célpontok: tipikus fantasy kreatúrákból állt a felhalozat: trollak, orkok, borfangi szörnyek, ahálói szörnyeket alkotott az ellenséges hordát, melyeket az itt-ott elszórt a a egyes területek helyi gonoszokként elszórt stoge-boss-ok színesítették. Előbbiek között akadnak embert próbáló monstrumok is – ilyen volt pl. az ömögget gyogyító óriás troll, a fekete sárkány, vagy a rettegést árnyékkal family a folytatásban is feltűnik, Draw alólvén), az egyszemély Beholder, a ToD újulentes rosszszónt-jaként megjelenő óriás város sárkány, vagy a játék magasságos anihérosa, Deimos.

A fentebbiek tekintetében már érthető, miért tartják a D&D: ToD-at a volcho készült egyik legkisebb arkad multiplayer játéknak. A Capcom nem kevés munkát és energiát fektetett bele a programba, és az elszáult megáltsák rajta. Innovatív megoldásával a D&D szabályrendszer nekik alkalmazásával és a színes, szerteágazó játékmennel megáldat masina kara ellenére (ne felejtjük, 13 éves játékról van szó) förtelen népszerűségnek örvend is. Mint ahogy az

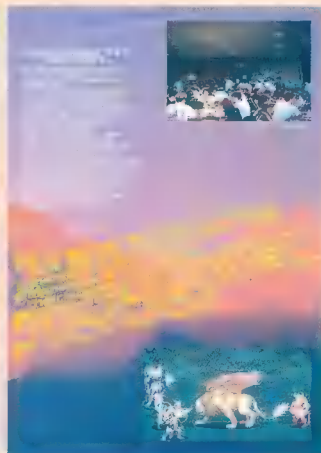
lenni szokott, a siker folytatást szül: sokan feltek atól, hogy a játék három évvel később picora dobott utódja a ráköbör tipikus esete lesz, de szerencsére megcáfol minden rosszindulót felteveszt.

■ **DD: Shadow over Mystara**-ról nem távoz az állítási, hogy minden tekintetben felülmúlta elődjét és maximálisan kiaknázta a CPS2-es rendszerben rejlő lehetőségeket. A cég egyik utolsó próbálkozásaként született meg a 2D-s térában (az 1997-es Battle Circuit mellett) és a konzolos múlt hagyatait, a D&D magasabb szintű kiaknázásával, valamint ezek innovatív felhasználóként látogatót masza olvasztásigényét vá. A játék nagyon sok olyan momentummal hordoz magában, amely egészen a SoW megjelenéséig nem volt jellemző az arkad produktumokra. Az olyan, konzolos berkekben általánosnak számító mozzanatok, mint a tárgy gyűjtögetés, az újabb és erősebb fegyverek felkutató-sa majd használata, vagy a tapasztalati pontszámok lénnyében történő változtatások elszajóltása soha nem jutottak szerephez a pénzértéme alapú, így más kihívási formát jelentő gépezetek esetében. A hátsóház két új társ csatlakozott a magus és a tolvaj szereplőben, akik természetesen újfent eltérő irányvonalat képviseltek. Előbbi magas fokú szokudást mutat a különböző mágikus változatokat, telepörtálások, és támadás-erősítő aurák kijátszásában, viszont nagyon gyenge a közelharcban, ezért néhány találat után biztos a fűbe harap. A tolvaj viszont a zárok és csapdák hatástalanításának szakértője: gyorsan mozog, képes a Wall Jump mellett a dupla szöklésre, és el tudja csempé a további karakterek tárgyait, meg mielőtt erőszakkal elvehetnénk tőlük. A tolvaj képes hátulról meglepni az ellenfelet, észrevétlenül hátba támadni és lávázálni – ebből nem tud pánccézolatot vagy pajzsot öltetni. Érdekesség,

hogy mind a hat karakter alternatív kinézettel is rendelkezik, így a megfelelő kiválasztással összesen tizenkét variációban szembe-szűntünk velük.

A SoW-ban az előzőhöz mérten tovább bővült az egyedi lehetőségek köre: az egyes karakterosztalokhoz kitéhető bőségsébb fegyver és felszerelés választék került az adott célszemély képességeihez is tulajdonárgayhoz mérten (a tolvajok és mágus használók pl. nem voltak képesek nagyobb kardot, vagy pajzsot használni). Széles választékban színesít a játékmennel olyan egyébként titkos és mágikus tárgyak, melyek többsége szint biztos, hogy rejtejt mered így olyan átlagos játékos esetében, akiknek csatlótt semmi köze nem volt még D&D programokhoz. Ez a fajta bővítésmód, a változatos karakterek sokaságával, a nem fiktív játékmennel (az ebből fakadó többfajta befejezéssel), karakterfejlesztési, szintlépési, valamint mágiakezőpon-t) csapó-orientált horrendszerral olyan magasságokba emeli a Shadow over Mystara-t, ami joggal nevezhet magát úttörőnek az arkad piac széles palettáján. A sztori tekintete nincs klsógoson elbaroylva a játék két évvel a SoW-ban felszabadítása után (a Tower of Doom végfeljelen) hátsóit újabb kalandokra indulnak, azúttal Glanin földjének vér áztató földjére, hogy a sötétség erőt felszámolva védelmére keljenek a lakosoknak. A feladat teljesítése nem könnyű feladat, mint ahogy a játékkal való mélyebb megismerkedés

■ Első pillanatra kissé bonyolultnak tűnhet a menük és a lehetőségek tartáza, de a Capcom mindent a egyszerűség jegyében hozott a képernyőre. Először a Tower of Doomban megismert modulato-kezt újabb tagokkal bővíthetők: karakterekkel függően (pl. a mágus képes a világban egy-egy másba larcóli támadásokból má a levegőben is végrehajthatunk, míg a földhöz ragadva többszörös sebességgel ellátó modulátok kivételzésére nyílik lehetőség, amellyel ugyan a ka-





roket is sérd, de a közvetlen közelében levő célpontok mindegyikét támadás ér (ez a mozzanatot „Megacrush” néven vonult be a történelmébe és eleinte kifejezetten csak a Capcom játékaival volt jellemző). Szintén új modultól a Slide, amely csúszás amolyan egyrészt egy támadási forma, másrészt viszont az összes elejét tárgyat megmozdító eszközhöz a segítségével, elkerülve az egyenkénti felszedését (amely nagy bosszúságot okozott az előzőben, amikor egy szörnyekkel teli szabadban próbáltuk felülkerekedni az elleneséges hordán). A tárgyakat, felszereléseket később azután felragasztottuk a karakterre: a megfelelő slotokba léve az USE gomb segítségével a RPG játékokhoz hasonlóan extra képességekkel vértékeltük fel hőseinket, a karaktereken levő értékek változtathatók mellett. Tárgyaink gyomogodásában nagy szerepet játszottak az egyes területek közötti ellenségi apró falvak, illetve azok lakói is, különös tekintettel a kovácsoz és a kereskedésre, ahol elcsérélhettük/eldobhattuk régi felszereléseinket, de újakat is vásárolhattunk. Így kell a világszerte Ellyagott a langólo olaj a falokból, esetleg több gyógyító itala van szükség? Sebei, az időközben szokmányított arannyal és a feleslegessé vált tárgyak eladósával minden elérhetővé vált. Az egyes színekkel utaló furaországok elválasztása után speciális tárgyakat szedhetünk el tőlük, amelyből gyakran egyedi, mágikus tárgyat is készíthetünk a kereskedővel, ehhez elég csupán a boltos fejére irányítani a kijelölőt. Egyik küzdelem alkalmával egy óriási fenevadnak kell megküzdödni, ha sikeresen elterhelt, találatunk pl. egy nagyobb szeletet a borból, amelyet elvise a boltosnak, speciális borból képes nekünk készíteni, ami a megfelelő slotba helyezve immunisá teszi a mágikus hatású tárgyak ellen (egyik átvétel rajtuk, sebész nélkül). A kincsekkel hasonló a helyzet: bár ezek rendszerint arannyal és ezüstről vannak, időközben, nagyobban ellenfelekkel és titkos, rejtett helyeken bukkanhatunk csak rájuk.

Némelyik csak megmunkálást után vált használatba, másikat azonban a karakter megfelelő slotjába pakolhatunk. Legtöbbjük különböző tartóssági értékekkel rendelkezik: míg a vágó, és szűrőgyérek hosszabb, a három, négy és hat slotot elfoglaló mágikus képességekkel felszerelt csizmák, kesztyűk, és varázspáncél a karakter egy-két súlyosabb sebzése után megsemmisülnek. Ezért fontos, hogy a nyak eszközöket használó gyengébb varázsló és talvaj karakterek mindig csak a hátterűl támogassák a kőbőreket, ahol biztonságban vannak a célpontoktól. Az imént felsorolt felszerelések mellett a SAH-hemzseg a ritka és egyedi varázstárgyakról is: tartalmaz pl. két okozati kardot, amit a papall nyolc alkalommal kell használni, miután megsebződött a tulajdonos és a helyi ásványt varázslat látszik. A második kardot harminc alkalommal kell megdobni, mielőtt véletlenül megsebződött a tulajdonos, am a művelést végeztél Sword of Legendés alakul, amely a legmárvább mágikus erővel rendelkező kard a játékokban. A mágia használat azonban sorrendű lehet a végző összecsapás kimenetelét illetően is: a kalandok végéhez közeledve találhatunk egy titkos ládát, amelyet csak a mágus képes kinyitni. A láda egy Staff of Wizardry-t rejt, amelyet ha hordozója kezében tart a fellelenség Synn ellen, és a kalandok egyenes XP-je után a 1.000.000 pontot, a bot felkész és a játékosoknak a alkalommal lehetősége van kijátszani egy kombinált pusztító támadást, a „Final Strike”-ot. Ezt egy érthető el, hogy a bot felkészés után mindenki leírnyoma a összes létező gombját (az Inventory gomb kivételével) egy adott pillanatra egyszerűsége. A titkos támadás eredményeként a mágus előfordul a Final Strike szavakat, majd a botot lenyomva előre hívja a daimni, amely szavazatos erővel több nek a fellelenségnek. Bár Synn pusztul a véglegesen, kellemes lenyomást okoz, hogy könnyen elpusztulhatóján. A boss-t követő epizódszál annak meg-

felelően, hogy az adott karakterekkel mit vitünk véghez és milyen irányba haladunk a játékokban, más és más epizódszálak láthatnak.

A fentebbírtk fényében nyugodtan kijelenthetjük, hogy a fentebbírt két játék teljesen egyedi szintet képvisel a rövid videójátékok történelmében. A Capcom a csúson hagyta abba: bár nem készült több folytatás, 1999-ben megjelent egy Sega Saturnra kiadott limitált japán kiadás Dungeons & Dragons Compilation címmel, amely gyönyörű magasságokba emelte a szebb pillanatokkal megölt masinát. Érdekeség, hogy a Capcom játékaikhoz 1MB-os és 4MB-os bővítmények voltak szükségesek a működés érdekében: szaggy masina így is elvesztette a 4 játékos szimultán működését (és a hozzájuk tartozó 30 támadási formát), mint pl. a Final Strike), de a két program így a kárpótolta a konzol tulajdonosokat. Nem meglepő, hogy a gyűjtői kiadás csak japánban jelent meg: volt ugyanis a egyetlen olyan Saturn játék, amely 4MB-os bővítményre igényelt. A gyér amerikai felhozatal nem bírta volna el ezt a plusz kiadást, így a gyér kontinens végül meg jelentett az a változat. Hosszasan lehetne ecsetelni még a D&D: Tower of Doom és Shadow over Mystara játékokat, és a maximális készítményű ritka, olaszok, blazok. Szepetember Retro revontuk alapjai természetesen ottan, a korosszében hátródó is kipróbálhatók: egy megfelelően konfigurált MAME (Rastan Saga) és Kovaks (D&D) emulátorral ha 100%-osan meg, de valamennyire részesei lehetnek: it is annak az élménynek, amit a fentebbírt ismertett szilustermét klasszikusok produkáltak. Ezennel bezár a bazar: jövő hónapban ismét találkozzunk, kártyákkal, figyelmekkel kapcsolatos pedig várunk benneteket az 576konzol.hu fórumon. Stay Tuned!

Singer
singer@576.hu





Tarantino-i invázió a fel világ. A másik fele pedig ki nem állhatja, de hát ez a dolgok rendje. Legalább annyira divat az egyik oldalon állni, mint a másikon – az pedig az ilyen folyamatok természetes velejárója, hogy a negyedik filme sokkal jobban megosztotta a közönséget, mint az első, valamint hogy a Motel nevű B-kategóriás horror plakátján az ő neve producerként vastagabb betűkkel van szedve, mint bárki másé – beleértve a rendezőt és a szereplőket is – a környezetben. Tényező left a világ filmgyártásában, megkerülhetetlen, milliárdnyi hivatalos alapja, a szórakozás és a váratlan éjszakai meglepetés. Ezért szeretik, ezért utálják, mindenki válaszsa ki a neki megfelelőt.

Arra mindaddig nem volt példa, hogy játék készült valamelyik rendezéséből, valószínűleg arra is kevesen számítottak, hogy a világhírű jobb alapanyagként szolgáló Kill Bill helyett a 80%-ban egy helyszínen játszódó Kutyaszorítóban lesz az első előzetes. Tegyük fel, hogy a játék mit akartak kihozni ebből a készletből és jöszünk el a gondolatok, hogy milyen játék készíthető ebből az alapanyagból. Lehetne kalandjáték, ahol a játékos feladata választ találni olyan ördög érvényű kérdésekre, hogy miről szól a Like a virgin, Mr. Pink miért nem kaphat kevésbé buzis nevet, vagy hogy ki az a színes bőrű színész, akire elég rázni az ereket. Lehetne esetleg táncos játék, ahol Mr. Blonde táncolhatna a K-Billy rádió „Super Sounds of the Seventies” műsorára, mielőtt vagy miután levágták néhány fület. Lehetne Trauma Centerhez hasonló műtétsszimulátor, amelyben el kell látni Mr. Orange gyomrávalát adott idő alatt. Talán nem meglepő senki számára, hogy eme remek ötletek helyett egy szimpla külső nézetes lövöldé lett végül a Reservoir Dogs-ból, és hogy citáldják a film által generált hely- és időbeli korlátokat, kilejtették a rakétából a játékosok, akiknek a feladata kitölteni azokat az üres részeket, aminek következményeként létrejött a kutyaszorítás szituáció. A készletük törekvéseit felsikerként környelhetjük el, megfogalmazni ugyanis szerencsére így sem sikerült a filmklasszikus, hangulatilag hozza azt, ami elvárható tőle, játékként azonban csupán egy közönséges klónnal lettünk gazdagabbak. Ha szarkasztikusnak lennénk, megjegyeznénk, hogy Tarantino is megállás nélkül lop, de ő legalább ügyesen teszi.



FIFA 07

Konczos játékok még nem voltak: már ki ekkor is megismerték a környezetben, mint a nemrégiben hazatérő FIFA 2007-es lemezről először. Várta, hogy a Cipinél felhívta az első végre teljesen magyar feliratozással és az első magyar nyelvű lemezről PS2-es játékok, és az emberek szinte egymás kezébe adták a kilincset, úgy megragadták, hogy mindenki vessen egy csodát pillantást az első végre teljesen magyarul kommunikáló PlayStation 2-es programra. Pedig magyar nyelvű játékokat ki lehetett volna várni, elég ha csak a FIFA 2006-ra gondolunk, de például kevesen tudják, hogy a nyáron első rezsze is onna kiadták magyar feliratozással. De megemlíthetjük a 24-ét is, ami sajnos mégsem lett annyira népszerű, ki hazánkban, és éppenséggel sokkal kisebb is durran a magyar feliratozás ellenére is, mint azt mi, a sorozat rajongói vártuk, pedig a fanok igazságot jól szórakoztak az egyébként korrekten összeállított stílus. A magyarosítások terén megemlíthetjük még a különböző Xbox játékokra alkalmazható magyar feliratokat, amik egyébként működnek eredeti játékokkal is (tehát nem kell hozzá az illékony warez cucc, csak olyan gép – az eredmény pedig annagáténál jobb –, mennyivel jobb egy San Andreas, vagy egy Silent Hill magyar feliratozással, nemde), mindössze annyit, a kritérium, hogy az adott produkciót az Xbox verzióján keresztül lehetett, azt egyes esetekben, mint például a Tom Clancy

fele Sprinter Calli még az ötveneszt 100 animációkat is használták magyarra, ha ellég ügyesek voltak. Ezek nagy része természetesen a PC-s magyarosítások átvételével történt, és arról elég sokat lehetne vitatkozni, hogy a dolog legutolsó javára illik-e, mindenesetre, bizonyos nyitott PC-s multiplatform magozatok DVD mellékletein szinte hónapra-hónapra állítottunk különféle PC-s és Xbox-os magyarosításokat, amik néha hivatalosok, más esetben pedig a rajongók által készített dolgok.

Az viszont bizonyos, hogy a PlayStation 2-es FIFA 2007 az első olyan játék, ami nem csak feliratozás díszleg magyarul, hanem végre a mecsak által hallható kommentár is teljesíti a mi igen változatos, szinte számunkra egyszerű, bár nyilvánvalóan igen bonyolult, és mások által mégis oly nehezen elsajátítható anyanyelvünkön szólal meg. Nagy köszönet érte az Electronics Arts-nak, akik ember-számba vették a magyar játékosokat és igényeiket, és itt ki a hajdani vaslógépek mögött is úgy gondoltak ki hazánkra, mint felvevőpiacra. Jó érte, hogy kivételre esetekben nem csak az EU-csapatok vagyunk, hanem a játékosok is, természetesen nem nyereségek a kis Magyarországon. Külön köszönet azért, hogy voltak a fanok, és nem valami haszonszámú senki, vagy az RTL Klubos amatőrök által például meghallgatni valójában a Világi Péter, meg a másik nagyzást, aki annyit sem is, hogy leírjam a ne-



ve, szerintem egyből felváltom volna az ereimre kerék meg a válla, azaz szó, mondat, kifejezés, szófordulat, szóval, polin, jelszó, elvétel, felvétel, hanem ki használt, alkotó, két lapoldalebb sportportaré (számítógépek), hogy a hivatalos EA közlemény (idéztem) kéri fel a feladatra. Hajdó B. István és Faragó Richárdot szerintem senkinek sem kell bemutatnom, hiszen hosszú évek óta a szakmában jeleskednek, több futball VB-t és EB-t is az ő szellem és szakmálalal igen feltárált kommentár között szurkálhattunk végig, de sorahatár, meg, hiszen a Bajnokok Ligájában és a különféle futball bajnokságokban is kérték-hívték rendszeresen felírniuk. A Faragó Richárdot én külön is nagyon komlálom, hiszen a sokszor határhoz nyúló NFL közvetítések is az ő nevéhez fűződnek, és számtalan díjakkal öltözött már be az első adásba az SMS-ben feltett elmés kérdéseimre is.

A FIFA 2007 lejáté körtelének mefőldő a magyar PlayStation-nak életében, és szerény véleményem szerint még csak a srácok (csajok?) is beszerez, vagy vetnek rá egy pillantást, akik azelőtt soha egyszer sem értek el a játékok, hogy elgondolkodjanak azon, hogy-e kellene gondolkodni azon, hogy beszerezzenek a gép mellé egy focis játékot is. **(Az páradszó mondat volt Cipikém, Martin)** A játékok jelentőségének tudatában, honordulást lehet azzal a készítő munkáját, hogy ha egy mód van rá, a FIFA 2007-re először egy kis pénz, és szőlíts megunk, ha először eredeti példányt, egytáta visszaigazolást az EA felé, hogy igen, bár kis ország vagyunk, lemaradva jó pár évtizeddel mindenben, de számolni kell velünk az európai versenyekben. Mert azt erősen kérem, hogy a jövőben FIFA-ban is megtekinthető lesz majd a magyar kommentár, ha ez a réss is hozzá jár magyar srácok szíriát a pár ezer darabnyi eladások, azán meg jövré lehet anyzóni, szólni az Electronics Arts-nak, hogy a 2008-as fociból már kinárolja a magyar featurt, közben pedig csak saját magunkat alaktaljuk, hogy az megtekinthető (már jövré). Szóval bányuk vele érte, szíriát, és ha tényleg FIFA rajongónak érzed magad, ezt most mindenképpen vedd meg eredetiben. Igen, meg Te is!

A magyar nyelvű kommentár egyébként csak, mint hangot, sem emeli a program szövegét, tehát a játékok felírt kimondat végig teljesen csak saját kisseget fog szólni, de mégis most foglalkozunk vele egy kicsit kiemelve, így mindenki az eredet, szerintem. Mivel számtalan reakció volt szerencsém megfigyelni, a nátom megfordult ismeretörmégek között, emelendően, hogy nagyrészt igen elgedett volt a magyar kommentárokkal. Bár a foma több ezer felírt felírt mondatról szólt, szerintem egy kicsit túlozok a PR-esek, bár meg így is kéne a mennyiség – így csak nagy réss egy-egy csodát áll, nagyon szórakoztató mondat (bocsi, név, rossz, stb.). Az elsőpórti stúdióban felírt beszéd persze hangulatló nagyon messze áll a valódi mefőldések közben hallható folyamata kommentároktól – a végeredmény sok esetben ki steril – de ez szerintem nem a részvevőkön, és meg így is fény ékezik job, mint az angol vagy épp a lengyel fickók teljesítménye (már csak érdekességképp is érdemes behallgatni azokat). Egyébként a Faragóék sok játékos nevére is felmondtak, azt az ismerkedő szövegalkotókat várta, és később is is használják, és ha példának okáért kiválasztjuk a magyar nemzet színeit, meg inkább megered a nyelvük, és sokkal ismeretdólszabb közvettétek lehetnek felírni a jobbalos Dör-



HANGYÁ' MÁ'!

HANGY-ANTAL

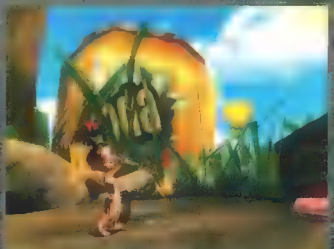
A Konzel 2006. évi őszi évadát hűen a most taruló iskolapuk szimbolikájához (és véralógaéhoz) kezdjük egy kis lanyangyval. Téma: a hangya. 1. Biológia. A szuperorganizmus társas szerveződési, igen magas fokú munkamegosztásban élő egyedekből álló szervezet. Rendszerint a valódi társas (euszociális vagy „államalkotó”) állatok társas egységét értik alatta, amelyeknél a munkamegosztás már annyira nagyfokú és specializálódott, hogy egyes egyedek elveszítették reprodukciós képességüket, és így az egyedek már nem is szaporodnak, hanem csak az egész társas egység képes reprodukálni önmagát. A szuperorganizmus legismertebb példái a hangyák, a termeszek és egyes méhek kolóniái (bolyai vagy rajjai), de ismert szuperorganizmus még az emlícskék lázája is (mint pl. az Afrikában honos csigusz tülköslápkányai). A szuperorganizmus fogalmát vitatják. Érdekes, hogy mintegy 15-20 ezer hangyafajtát tartunk számon és folyamatosan újabbakat ismerünk meg. A hangyák matriarchális társadalomnak élnek. Egyetlen nősténytől származik minden egyed, a kolónia mérete húsztól több millióig főig terjedhet. Előkezzeled húsztól szülés után milyen lehet az asszony szülőiük? Meglepő, hogy vannak ún. rabszolgatartó hangyák, akik más fészkekből rabolnak bábákat, kik kiképez az ő kényelmük szolgálatát majd öntudatlanul. Egymást tiltatványok révén azonosítják. 2. Kémia. A hangyaszav a legegyszerűbb karbonsav, képletileg HCOOH, a természetben is megtalálható a hátrágyászarmyuk harapásaiban, csípéseiben, nevét is onnan kapta ugyebár, hiszen először hangyák desztillálásával jutottak hozzá. 3. Csillagászat. Ki ne hallott volna a híres Hangyá-kádról, mely kb. 1,6 fényévnél hosszú és 3-6 ezer fényévnél van földünk a Tejútrendszerben? A déli Narmó csillagképben? No nem is az az érdekes, hanem az, hogy alakját (melyről a nevét kapta) a jelenlegi csillagkép kialakulási elméletek alapján lehetetlen megmagyarázni. Így sokan írték le nek igazolását látják benne. Teológiai és filozófiai fejtegetésekre nem vállalkozhatom most, mivel az a következő szemeszter témája lesz. 4. Irodalom. Minden bizonytal Konharosz, a viszonylag kevésbé ismert görög komédiáiról írt művet először Hangyák (Mürmekész) címmel, meghozza Kr. e. az V. században. Használt címmel írt munkát Boris Vian, a francia avantgard művészlet markáns figurája, s aki egyébként a cikkről egy kedvence. De itt Hangyá címmel verset mond Jószé Attila is, hogy La Fontain és Aesopus hírás állatmeséire is ne beszéljek.

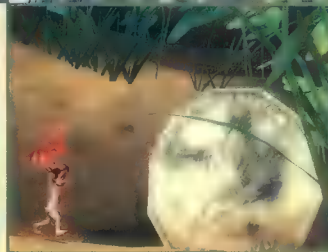
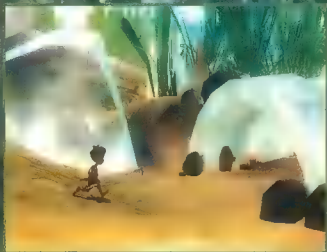
Amin az látható, sokakat izgatnak máfelett a hangyák, ám az emberi fantáziabirodalom minden kreativitása ellenére sem termel meg ki magából a Hangyember mint szuperhős és ezt furcsállom. Hisz miért is ne lehetne? Még ha a wórdnám-

bervánhoz, s Pókemberhez mérnénk sem lenne kitalálótalan a helyzete. Testülnének jóval nagyobb többszöröst bírná el és a falon ugyanígy tudna mászni, és mint azt az imént megtörtént szuperorganizmus lenne. Hát nem lenne képes ugyan szőni, de tudna szavet kápní, és nagyon szép vájlatokat fúrna a föld alatt, továbbá ha emberre nagyítónak a rejtélyes, „telepontos képességet”, akkor a pókösztön is megjelene mellő pártját. Ezenkívül lehetne szárnya is és raklata tojásokat. Persze csak ha koronás királynő jelmez adunk rá, különben bízor lenne. Ha férfi lenne, akkor persze nem közösülne soha nővel, ám egy hős! ■■■ primitív szükséglet amúgy is csak hátráltat a világmegváltásban. Aztán mivel rabszolgákat tartana a lakásán, ■■■ lenne megjelhetési gondja sem. Ha hűsünk megalkotásakor a természet természetéből láptólakoznánk, akkor az igazán magasabb és veszélyes beállításon attribútumához nagyítunk, így nemcsak portékánk társadalomig kíváncsok személyiséget követéselőánál a forgatókönyvírók számára lenne „nagy kihívás”. Lassan odáig jutunk a lénygerentes folyamatban, hogy már nem is hűsben kéne gondolkoznunk, hanem antihűsben. A ■■■ alysmi lenne, hogy Ant-Man. Vagy Anti-Man. Magyarul talán Hangy-Asszony. Vagy Hangy-Antal. Ez már eddig is nagyon jó, de tudok jobbat: ■■■ történet szerint egy egész Hangyember-kolónia lepné meg ■■■ békés földlakókat és emberhis által próbálnák biztosítani maguknak a megvétel-delt lópangyuk szükségletüket. Kelelkezéstörténetük szerint

mondjuk a Paksai Atomerőmű uránium-trifoszfát-mono-glicerinn szobozsa megpedre és az ivóvízkészletkebe szivárognak, ami a környező falvak népéből megjelhetős átváltozás mentén emberevé rovaremberekre ambicionáló, és akkor cizsellá-hajjuk tovább a szűt. Miszerint a hangyembereken kívül a gyapjai Mahalénké és a sík-hegyi Siskakemberek körülé kez-
 ■■■ el gyapjálni a „hogyamányos embereket”, miközben általános megjelhetésre Csasznyiszóvól vod henyőemberek te-
 kergésznek elő. Ordson az órisi ordas szarvasbognár-hibridek a dunaparti dörzsz-zámbókkal közösen hálós offenzívát készítenek el a humánok meneküléstorai ellen. Róadásul a helyzet fokozódik, mert Nagydragoron nagydragor, ortos poloska-amazonok csáprágóikkal dorgálják és rágiák az ottani férfiakat, mi több, a csámpalából csámpái balhauzokkal fo-
 jálják, közös dörbözésbe csopette, új, minden eddigéig felé-
 melesőbb kreációkat nemesnek a világba. Mindenközben Tan-
 gelicen tengerimoloz arca személyiségek zabálják az ember-
 szobozsák testrendszerét, az emlícskékkel való vérvonal keveré-
 de már túl is mutat az eredeti elképzelésen. Innentől elszaba-
 da a pokol, de sajnos nem ragozhatom tovább. Merthogy ez mind szép és jó, csakohy ■ Warner Testvérek jóval-jóval konzervatívabb elképzelések mentén készítették el vadonatú ant-
 móciós meséjüket. Majd abból a jótékot, Alapvető filozófiai kérdés, hogy lehet-e csámpából varázni vagy bármí más építeni. Jóllehet nem látna a művet, hiszen hazánk moziáiba csak ar-
 ton rágió be magát, a nemzetközi filmkritikákat bűngészve s a jótékot saját készűg kapargatva azonban arra az álláspont-
 ra jutottam, hogy nem.

Legelőbb jelen esetben biztosan nem. Hiszen nézd csak a Hangyaboy alapsztorját: „Lucas 10 éves és egy hangyányit sem elegendet a világgól. Egy barátja sincs, de van számtalan ellensége: kamasz nővére, a környék keménykedő srácai és az egész élet, úgy ahogy van. Még kedvence nagymamája sem nyíjj vigaszt számára, mert nemrág egy színes magozásban azt olvasta, jönnék az úk, és azóta csak az eget figyeli. Pedig ■ a hangya a lábuk alatt van, Lucas hangyavadászatokon vese-
 ti le a benne felgyűlt feszültséget: rossz ellenséget választott. A kerit hangyabolyban ugyanis dolgozik egy zseniális hangyadu-
 dás, aki végre tökéletesítette mágikus fészke receptjét. Egy boly-
 társ a varázslattal Lucas hűbére csöppent, és ■ kishű arra ébred, hogy egészen kicsire zsugorodott: akkorára, mint egy hangya. A bolyban sok új dologt kell megtanulnia, ha túl akarja élni a bogárról érkezését, a nővére talpát, és a nagymamája kerit-
 ből buzgalmit. Találkozik néhány kura bogárral, rájön, hogy akinek hat lába van, az is megbotlik, és megtanulja egészen új irányból nézni a világot.” Sose hittem volna, hogy a hangya ennyire érdekes bír lenni, hogy immáron harmadjára eresse-
 nek bele animációs agymenést ■ útjára. Arra kíváncsi len-
 nek, hogy ha a „zseniális hangyadudósok” lekicsinyítő és felna-





gyítő főzeleket tudnak gyártani, akkor miért nem növelik fel magukat óriásra és léptelik életbe az én sci-fi horror verzióm? Jelen sztori nem a Z, a hangyához és nem is az Egy bogár életéhez passzol leginkább, hanem a Drágám, a kőkölyk összemerkelt című hagyományos Disney produkcióhoz, melyben egy bogaras tudós találmánya véletlenül lecsökkentette néhány gyermek testméretét, akik izgalmas kalandok árán jutnak csak vissza a kert végébe a nappaliba. Alkori szemmel igencsak hangulatosra és látványosra sikerült díszíteni és meketek között masíroznak a srácok, ami jelen játéktól nem mondható el. Ezennel tehát ráterített végre a tárgyra.

akán, hanem az olyan fröccsöntött irányításhoz megoldások miatt, mint az automata ugrás (amit még Linknek sem egykönnyen nézek el, nemhogy egy ilyen kis lárvának) vagy az, hogy az emelést csökky, mint a gurulást, az X gombra tettek. Gondolom el tud képzelni, mit össze lehet idegeskedni akkor mondjuk a megfelelő platform elérése során vagy azzal, ha egy kő felemelése helyett a bogárgyerek nagy vígan a szakadékból gurítja magát. Egyébként a játék nem nehéz, és nem is hosszú, sőt. Végülén életünk van, ám az aranymedál értékelést csak akkor nyervek el, ha egy-egy pályát életvesztés nélkül viszünk ki. Csak így lehetünk a játék

És akkor közzéadjunk. Ezúttal azon szokásos hibákat nem is rovam fel, melyekből az embernek mérgezett hangyák futkórsznak a hátán, mint a játékok megvalósítását, a grafikai és zeneti baklövéseket, a változatosan ismétlődő hangfelfedezteteket vagy az NDK-s pomófilm alomondás színvonalának elalvóságot, a kevés pályát, ellenfelet és feladatot. Ugyanis először a játék énténytelenségi kifogásolom. Hiszen igenis van fantasztia a minivlog felhangyálósában, de az ötleteket ki kellene dolgozni. Rengeteg ziccert hoztak ki a készítő, melyek



BAJTÁRS

Ugyebár célunk visszanyerni emberi alakunkat, ám ehhez bizonyítaniunk kell a szándékunkat és együttműködési hajlandóságunkat, így teljes értékű bajtársak kell válnunk, amire a játékunkat szolgálatának a hangyák mindennapi életében. Ha nem lennénk immáron kímélt emberek, akkor elhinnék a játéknak, hogy a pókok dobozban szökték tartani a hangyákat, a darazsak hátán lovagolni lehet, a szöklő meg olyan hangot ad ki, mint egy lehen, és hogy a cseresznye szárazt begyűjtva a magia hatalmasat rabban. A legjobb aprópót a bocsnál elnyelésére az exterminátor játéki végé elfolytala jelenti (aki neve ellenére nem egy néhai T-800-as, hanem a rovarról), kitől megmenjünk az egész bolyt, immár Lucas személyes jóbarátunk. De nem az enyémekkel kell a két első játékpárban tudnod, hogy nem lesznek jóba sem hangyákkal, sem lucas-szal, a meg egész hálebealancsal. Nemcsak a rovarok grafika és a férgecs zene

végén száz százalékosok, aminek egyébként semmi jelentősége nincs. Tíz, egymás után megnyíló helyszínünk van a bolyt és környékét is beleértve, úgy mint kert, erdő, pókfészkek vagy a nappali. Ez utóbbit vártam már nagyon, de nem ütötte meg a két generációval ezelőtti Micro Machines szintjét sem. A missziók teljesítése után szabadon bolondozhatunk a szabadban, megkeresve a hiányzó lüktetőhelyeket, melyekből száz darab van és amelyek megtalálásában segít a későbbiekben elsajátított „hangyalátás”. Mert nem megy ám minden kapásból, apránként fejlődnek fel hangyakepeszségeink. Úgy mint falon mászás, erőemelés és telepatia. Ezzel meghatározott helyeken hívhatjuk a testvéreinket, akik hidat, létrát, katapultot vagy mászóbotat formálnak magukból, ahogyan azt a helyzet megkívánja. Tizenhét pályán lesznek olyan feladataink, mint ételkeport, tárgy begyűjtés, csapatverseny, fajítás szabadidős vagy pókirás. Teljesen hagyományos, egy enyhén értelmi fogyatékos gyerek szintjére optimalizált mászóútról és gyűjtögetésről van tehát szó. Csúpn két alkalommal kerül sor „rendhagyó” feladatra: egyszer agyúzni kell virágtektárral, egyszer pedig darazsak lovalgolni. Három főellenesség keretezi a kalandot, a már többször említett fódarazs, a már többször említett vegyszer-ember és a még soha nem említett és soha nem látott módon bulcsúny békó. Fegyverek is segítenek a vadonban, eleinte csúpn egy botocsa, később egy dobogóbaes-ragacs, majd egy tűske, végül a mákbomba, mellyel elődigi ellátó helyekre is odaferékeztethetünk. Még a tutorialban hangzik el az a mondat, hogy „kevés cooltab dolog van”, mint virágzármmal síklni a légáramlatok hátán, mert itt olyat is lehet, akár hiszed, akár nem. Elképzelhető, hogy ebben a játékban tényleg ez a csúcs (egyébként nem), ám különben én rengeteg különbsé tudok. De igazán. Drága Antal, nagyon karcsi vagy.

fel sorolása bele sem érdemes kezdeni. Tulajdonképpen egy olcsó játékot csináltak, mégpedig hülye gyerekeknek. Ez az ami a legbosszantóbb. Meg az, hogy a játék végi megnyerés nálam lefagyott. Ezért kérem, valaki legyen olyan kedves és küldjön már nekem homevideót róla, mert képtelen vagyok nélküle élni. Még ha egy teljes bagettet kapok, akkor is.

samadr
samu@576.hu

THE ANT BULLY

MDWAY
MÁJ VERZIÓ: GC, WII, GBA

| | |
|---------------|---------|
| grafika: | közepes |
| élethetőség: | közepes |
| szereplősség: | közepes |
| zene / hang: | közepes |
| hangulat: | közepes |

1 játékos
memóriakártya 8 mb (72 kb)
analóg irányító (dual shock)

✓ hangyányi élvezet
X a hangyásoknak

4.5 pont

MARTIN KÖNYVÖL

Bizonyára sokakban felmerül a kérdés, miért kapott meg egy 4.5 pontos játék két oldalt, halott megintem, hogy soha többé nem fog. Nos azért, mert Samunak is megintem hogy legközelebb vágnak nélkül, teljes terjedelmében kitűnő film az a cikk, ami 10 mm karakterben küldött el a tudvalegődd 5 ezer karaktert elbír 1 oldalra. Szóval, így le sem egyből kár, az oldal tíz, és mellesleg egy állati jó is megírtam. Tíz



Sajnos egyre több, egykor még neves Sega játéknál / sorozatnál érzem azt a tendenciát, hogy a különböző verziók platformról-platformra való vándorlása közepette rohamos tempóban veszítenek az értékükből, legyen szó okémekkorra legendaris is. Említhetném pl. a Crazy Taxi-t, mely anno egy 10 pontos egyedi játék volt DC-n, de mára már szinte csak C64-re nem írták át, így igen komolyan esett az egykori játéktérmi kuriózum renoméja. Ha nem is ilyen drasztikusan, de történt már hasonló a Ferrari Challenge-el, és az 18 Wheelerrel is, vagy azt hiszem elég, ha úgy általában a Sonic-ra gondolunk.

Klikem legjobban lárgya, a Super Monkey Ball sorozat is lassan de biztosan erre a sorsra jut, vagy már jutott is. Az eredetileg DC-re tervezett ügyességi banányujjigéltetés játék GC-n látott napvi-

látot, és ha leszámítjuk a handheld konzolokra vagy mobilokra megjelent verziókat, a folytatásával együtt is egyedi exkluzív GC anyagnak számított, egészen tavalyig. Akkor kellemes meglepetésként értétkellem a PS2-re és Xbox-ra Deluxe alcímmel kiadott két GC-s részt egybegyúrva, plusz kiegészítve extra pályákkal. Itt le is kellett volna szállni a témáról a Sega-nak. Ehelyett viszont megkezdődött a bőrlékezés, és akár lassan itt is el lehet kezdeni a jó öreg, ám örök érvényű „Super Monkey Ball Kart mikor lesz” poént. (Kitől is származik ez a klasszikus? Martin)

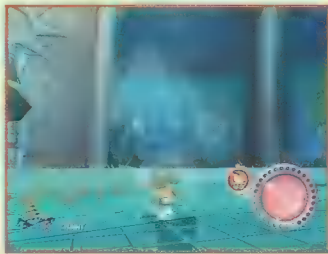
Igy történt, hogy a Sega 2006. augusztusában betámadta a platformrajongókat a Super Monkey Ball Adventure-nal. Sonic fanoknak ismerősen csenghet az cím, és nem is tévednek annyira, hiszen a Sega ez esetben átvette a SMB szériát a DC-

n megismert, és azóta GC-re és PC-re is átirít Sonic Adventure-rel. Van esetleg valaki, aki nem hallott volna még a kis majmcsalokalandjáról? Röviden és tömören: gömböcskéket görgelve két izgós-mozgó platformokon végiggyűjtöszd a banánokat begyűjteni, majd időben beérni a célba. A sok tucat változatos pályra persze egytől-egyet új kihívást jelent, és bár hogy kinek mennyire fekszik az irányítás, az egy kellemlen kérdés ugyan, de a hangulat legalább a helyén van. Most azonban nem csak áttevő videók ismerhetjük meg a SMB világot, hanem végre saját magunk is odalázhathunk, meghozza azért, hogy egy próbálást is orvosljunk.

Nekhez a helyzet a majmoknál mostanság, és a sok negatív el-
lentétek megosztották az egyes birodalmakat. Külön probléma,



hogy Dedee hercegű és Abebe herceg egymásba szerettek, és hát az uralkodóslád ezt nem igazán nézi jó szemmel. Az ifjú pár a Jungle szigeten talált menedéket, mivel Aiai, az ottani uralkodó amúgy is újra össze szeretné kovácsolni a birodalmakat. Nekik is kompromisszumok a feladatok teljesítésénél a világok, a haragok eloszlatni, hogy újra boldogság telje meg a cuki majmcsalok kicsi kis szívéit, és így végre a boldog párnak is lehet egy igazi jövője. Hüpp-hüpp, hát ez igazán megható történet, főleg hogy mindezt egy poénos fűszerezve adják elő egy könyvből mesélve. „Emlékeztek a történetre? Jaj, hogy is emlékezhetnétek, amikor még el sem meséltem...” A Super Monkey nyelv pedig már csak a hab a tortán. Először valami japán akcentus villém felfedezni, de hamar rájöttem, hogy az „ilkka” mukka mukka mukimuki”, és ehhez hasonló monológok egyik általunk ismert nyelvhöz sem köthetők, esetleg a busmanhoz, de szerencsére mindezt feliratozzák nekünk. Gyermeknekl ez már bizony fél siker, főleg miután megismertük a fűszereplőket is grillezés közben: Aiai, Meeme, Baby és Gon-





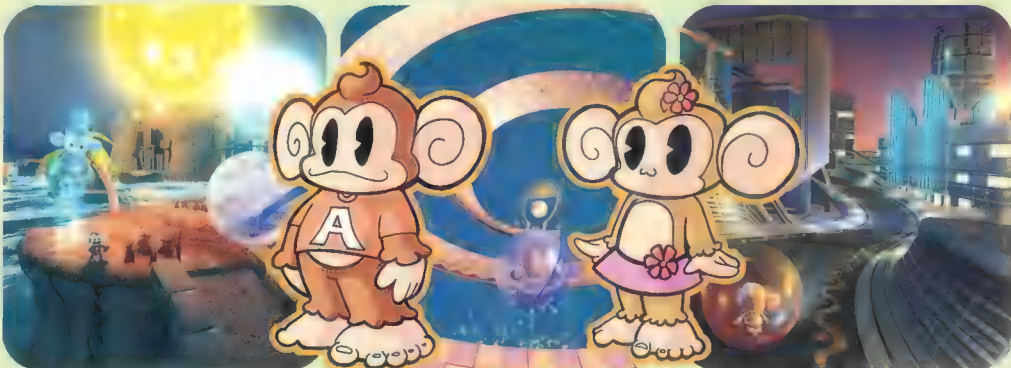
gon. Az biztos, hogy a Sega és a Nintendo mindig is ötletes figurákat talált ki, és ennél a játéknál sem volt gond ezen a téren. A csapat kellemes pihenését néhány gyönyörű repülőszekerezet-zavarja meg, melyek a sziget felé cikáznak, és a röviddel később megszólaló harangzúgó után már tudni lehet, hogy mihamarabb fel kell keresni a királyt, ugyanis veszélyben a birodalom... Miután kiválasztottuk a karakterünket, majd kézzel kapuk az irányítást, el is kezdehünk megismerkedni a játékkal. A szigetet innentől kezdve szabadon bejárhatjuk. Ahogy azt már az eddigi SMB játékoknál is megszokhattuk, megint egy ólvasztás jelmű belsőajánlat találgatunk meg, amit bármilyen irányba görgetve haladhatunk előre. Nem lesz egyszerű bejeleni, ugyanis mindenek előtt azt kell meglatni, hogy a precíz manőverezés mel-

lemből állnak (pl. mekklascok begyűjtése), és gyakran egy meghatározott útvonalon kell ilyenkor végighaladni. A karakterünk letérés róla, kezelheted előről. Jó példa erre az örök felbőszítése, ahol ágyúvalból kilőve kell megoson nővé hatalmas favelekre ugrádozni a soron következő ágyúhoz. Természetesen ahogy haladunk előre, egyre nehezebbé válnak ezek a kezdetben egyszerű minifaladatok is. A jutalom pedig mi más lenne, mint sok-sok bonán, hiszen abból sohasem lehet elég.

Jó hír a korábbi részek rajongóinak, hogy ebből a játékból sem hiányzik ki a bonán-ügyesség: időkorlátozott ürességi pályákkal. Amennyiben egy zárt kapuhoz érünk, sokszor találunk előtte pártolókat, melyek egy-egy ilyen ügyességi pályához vezetnek. A kapu pedig csak akkor nyílik ki, ha 1 kivételével az összes

A zenék és hangok terén szerencsére nincsen baj, mint ahogy a szavalatlás is rendben van, a sok-sok minifaladatot, az ügyességi pályát, az összes bonán begyűjtése, valamint az extra multiplayer módok is elegendő ideig lekötnek bennünket, de ez utóbbi már adott volt a korábbi részeknél is.

A Super Monkey Ball világát bemutatni alapvetően jó ötletnek tartalom volna, ám számos tényező miatt leginkább csak bőrlétezés lett a projektből. Leginkább ez a furcsa paradoxon a zavaró, miszerint az egész játék élvég egy aranyos mesének tűnik gyermekek számára, beleértve a karaktereket, a szigeteket, és a háttértörténetet. Viszont az esetben akkor érthető, hogy miért lett ugyanodt hardcore nehézségi az egész cucc, főleg a játszahalatlási problémák miatt? Gyerekeknek tehát nem ajánlom



lett kontrolláljuk s sebességünket. Ugarni sajnos nem tudunk, ám vannak erre alkalmas piros / sárga ugróvirágok. Később sok helyen virágzó virágok ugrathatunk, így ennek a technikának a begyakorlása sem lesz kisajkító. Meg kell tanulni azok helyen egyensúlyozni, de sajna sok esetben fogunk szokatlanokba, vagy rendkívül mély vízbe esni. Ilyenkor egy checkpoint jellegű jellegzetes közeli helyre tesz vissza minket a játék, de a szerencsére megtart minden összesszedett bonánt, ugyanis ezeknek a begyűjtése is az egyik fő feladatunk lesz.

Habár s szigeten többé-kévesé szabadon mozoghatunk, a sztoriban csak úgy kerülhetünk előrébb, ha minél több minifaladatot végzünk el. Persze ezeknek nem mindegyike léfontosságú kezdetben, de érdemes minél többet elvégezni, már csak az állételesség miatt is. Később pedig amúgy is kötelező lesz, hiszen csak az összes teljesítése esetén válik az egész lakosság boldoggá. Itt egyáltalán egyik ügyességi feladatról van szó, ám mindegyiknek megvan a maga kis sztorija, pl. a kertész megkér, hogy gyűjtsd be a méheket, vagy az őrmester szeretné, ha felbőszítenéd az óvó őrköket. Itt sok esetben a LOTR: Fellowship of the Rings kolandájakhoz fűződő kellemes emlékek jutnak eszembe, hiszen ott is hasonló jellegű segítségkeket kellett nyújtani a jelleg hobbitjainak. Ezek a minifaladatok többször ismét, tehát legálább 3-4, vagy 5 egymással összefüggő megoldandó

ilyen feladattal nyílik pályát teljesíted. Itt találkozhatsz az ún. boldog találgatókival is. Ezek mellett a behatárított lények mellett csak ilyen nehezen lehet átvitni, és a közelükben minden szürkév és felváltó válik. Később természetesen alkalomunk más birodalmakba is, és vissza is térhetünk, hiszen mint említettem, a teljes játékok csak akkor vehetők végig, ha minden egyes feladatot teljesítettünk, de szerencsére egyes nagyon nehéz minifaladatokkal később is foglalkozhatunk.

Úgy érzem s Super Monkey Ball világára meglehetősen hangulatosra sikeredett, és mindenképpen jó háttér nyújt a játékoknak. A játéklemezeket közzétételükben elegendő kevert és változatos lett a stuff stílus, hiszen akad benne platform, akció, kaland, és talán még egy kis RPG elem is.

Sok-sok szereplő ismerhetünk meg a játékban, és ahogy haladunk előre a sztoriban, saját kis majmunk több különleges képességet sajátíthat el, pl. szárnyak használata nagyobb ugratóssá, vagy mechanikus bokszkészítő előlétve akadályok szét-zúzásával.

Beszéljünk kicsit a hibákról is. A legnagyobb gond a játszahalatlással van. Ezt a szerencsétlen gömböt néha szinte kínzódesen meglatlani kezdeni, főleg, amikor pontonban ki kell centizni az útvonalat. Előtte még hozzájön a néha igen borzalmas kameratartás, amit olykor lehetőségeinkben sem áll megváltoztatni. Ami még zavart, hogy a játék nem lineáris, ám ez önmagában még nem lenne baj, de itt sok esetben nem is egyértelmű, hogy merre kell kóvágozni, míg továbbjutunk. Amennyiben minden feladatot teljesíteni szeretnénk, így csak fel kell költöznünk a golyóknak, ha maximálisan ki akarunk igazodni a szigetekre.

A grafikaól nem lenne gond, amennyiben kicsit jobban felkésztették volna szigeteket. A karakterek ötletesek és aranyosak, és maga a sziget is egész hangulatos, de sajnos nem minden esetben. Sok helyen maximum egy pálmát, vagy egykét fácskát jelenít a változatosságot a terepen, és gyakran látni két dimenziós növényeket, vagy még rosszabb, sziklákat festett fákat, melyek legfeljebb messziről teszik meg a hatáskust.

nyugodni szívvel, a felnőttek pedig valószínűleg már az első „mukikóká” gúnygöcs hallatán ferde szemmel néznek majd a stuffra. Akkor kinek is készült a játék? Sajnos úgy néz ki, hogy szinte kizárólag a Super Monkey Ball rajongóknak. Kizárólag is inkább csak azoknak, akiket komolyabban érdekel a majmocsók háttértörténete, mert minden más elem fellelhető a korábbi részekben, hiába is tetszett nekem a játék. Ezt nem így kellett volna a Sega-nak, de sebai, Wii-re is lesz Monkey Ball, talán ott majd magához tér a szorlat.

Krisz
rajkrisz@freemail.hu

SUPER MONKEY BALL ADVENTURE

DEGA / THUNDERLITE TALE
MAJUS VERZIÓ: GBL, PSP

| | |
|-----------------|---------|
| grafika: | közepes |
| játszahalatlás: | elme |
| szavalatlás: | jó |
| zene / hang: | jó |
| hangulat: | közepes |

1-4 játékos, multitap, 16:9, dpl II
memóriakészlet 8 mb (139 kb)
analog irányító (dualshock).

✓ hangulatos világ
X játszahalatlási problémák

6 pont

MARTIN DIFESTOLI

Ezt a játékot – ami nekem mindig is az imbalógósról, d. ángeláslról, egyensúlyozásról szól – kifejezetten el tudom képzelni, mint egy sikeres Nintendo Wii címet. En az évad, arán hozzászámlált ahhoz, hogy úgy, kontrollálással jót, klasszikus módon, tehát banánszünetelésben s minifaladatokkal együtt járó találgatásban nem vesztesz, de az életheen határozottan látni potenciált.



A Rémi Rom mostanában érkezett
Először mint a
nagyjából az
időben az
hogy nem
Először határozzák, hogy jól elbánnak ve
Beli... mlík a... mivel
Ennek... eszköze egy
húzógalos
aminek a
vizes és a... egy
A... szerencsén... öök vizesek,
csak... ékei az említhet
amire... is a... küzdél
meken kívül és amiket a
kaj... elha... színü
arcade... fel... mint teszt
de hát... az

Azért mert fix utat
Az almoszféra
aki nem Resident Evil
és felszett a hiszen
ak a valódi RE4
g... a... támadás
héz. A g... szóval, 8-12
vagy... ellenére
Dzsos

MONSTER HOUSE

THQ
MÁS VERZIÓ: DC, PS, GBA

grafika: jó
játékoskodás: közepes
szórakoztatás: közepes
zene / hang: jó
hangulat: jó

1 játékos
memóriaköltsége 2 mb (1 GB kb)
analóg irányító (dual shock)

✓ töltendő filmfeloldozás
X a harc kassá nehézség
csak gyerekeknek ajánlott

5 pont

Bizonyára van olyan autósjáték rajongó, akinek elé annyira a transzhoz, hogy „autó”, és már szerzi is meg a jöttel, majd nyomja, ameddig meg nem nyeri a bolnók sárgát az egybeket. De véleményem szeri több az olyan ember, aki meglova egy ilyen törtémet, mint a Sprint Cars, menten lehányja a kontrollert. Szerintem ez már művészet, hogy ennyire igénytelen rajkának össze valamit; vagy inkább menjenek át a PC-s játékipiacra, és shareware-ként nyomják a végterméket. Szerintem az alapkonceptio is eladhatatlan az amerikai kontinensen kívül, ugyanis ezek az összeeskübi csöveses fűnyírók és csatornazsákok arrolle népszerűek. Alapvetően indulhatunk a szokásos árkad gyorsversenyeken, de valamivel érdekesebb az, ha karrierzünk, mivel itt mi magunk manglehetünk egy egész csapatot, pilótákkal, kocikkal és szponzorokkal együtt. Sajnos a versenyző kreatív lehetőségei eléggé vizszofozgatnak, mivel csak kéz képből lehet válogatni, így nem tudunk megcsinálni a szokásos torzszólamot. Egyégy paramétereit tekinve rendelkezik egy átlagos ranggal, valamint az ezt részletező bontó 5db tulajdonsággal, amit kedvünkre osztogathatunk szét új játékos indítás esetén az induló 45 skill-pontból. Kapunk versenynaplót, fejleszthetjük autóinkat, invitásokat elküldzhetünk, szóval a manager hajlamlam megvert belegak kiélhethet magukat. Mások viszont nem. Kivéve, ha bejön nekik a holt primitív grafika, aminek egyetlen pozitívum az ájszakai versenyeken csillogós földű. Az igazi borzalom a visszajátzásban jön elő, ahol komolyan olyan a

játék, mint egy korai PS1 game, enhanced módban futtatva. Am ha ezek után is játszol vele, akkor az irányítás elég hamar betanulható, pláne, ha van skillid a szellemuterek kezelésében, mert itt is tök ugyanúgy kell driftelni és földet túrni a hátsó kerekkel, mint ott. Átlagosan 12-16 koci között elvárva kell az éltre tömörni, nyomhatjuk barátok ellen is, és fellehetjük internetre a legjobb körödinkeket is. Érdekesesség, hogy verseny közben átdobhatjuk a koci irányítását a gépnek is, bár maximum szinten tartja a pozíciókat a hosszabb versenyeken addig, amíg meg nem könnyeztetjük a kigyót a porcelán tavakba.

Dzsos

SPRINT CARS: ROAD TO KNOXVILLE

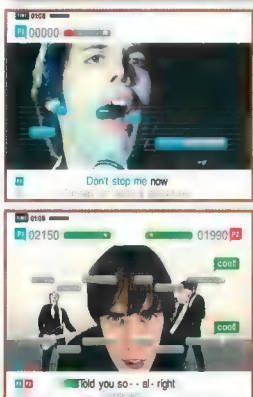
THQ
MÁS VERZIÓ: PS2, GBA

grafika: elmegy
játékoskodás: jó
szórakoztatás: elmegy
zene / hang: jó
hangulat: közepes

1-2 játékos
memóriaköltsége 8 mb (GB2 kb)
analóg irányító (dual shock)

✓ manager mód
X ezen kívül sem egyéb

3 pont



Addig pedig természetesen marad minden a régi: ahogy megszokhattuk R1 a célzás, L1 a lövés, lehet gránátzni, bukfeneczni, gáncsolni, hasalni, javallott a lapokadás és nem árt vigyázni a komicsekkal. Vagyis ööö, miről van szó? Joh, még mindig a SingStarról, most éppen a legújabb, rockostott verziónál, a **Rocks!**-ről. Akkor abban még mindig énekelni kell. Egy negyed bogellért. Ime a tracklist:

| | | |
|---------------------------|-------|---------------------------|
| Blac Party | | Banquet |
| Blur | | Song 2 |
| Bowling For Soup | | Coldplay |
| Speed Of Sound | | Don't Stop Me Now |
| Smoke On The Water | | Do You Want To |
| Do You Want To | | What You Waiting For? |
| Hard To Beat | | Hard To Beat |
| Celebrity Sing | | Are You Gonna Be My Girl |
| Club Foot | | Everybody's Changing |
| Black horse and | | Black horse and |
| Cherry Tree | | Cherry Tree |
| Apply Some Pressure | | Apply Some Pressure |
| Come As You Are | | Come As You Are |
| Don't Stop Me Now | | Don't Stop Me Now |
| Go With The Flow | | Go With The Flow |
| Somewhere Else | | Somewhere Else |
| Wind of Change | | Wind of Change |
| Run | | Run |
| Dakota | | Dakota |
| My Honest Mistake | | My Honest Mistake |
| My Favourite Game | | My Favourite Game |
| Hot To Go! | | Hot To Go! |
| Somebody Told Me | | Somebody Told Me |
| Paint It, Black | | Paint It, Black |
| Teenage Kicks | | Teenage Kicks |
| The Boys are Back In Town | | The Boys are Back In Town |

A SingStar mostanra már súlyban lehet mérni. Csomaggalostul, tokostul, kézikönyves-tül és mikrofontostul közel tíz kilogramm a sorozat eddigi mérlege, s igen valószínű, hogy ezzel a mutatóval a legnagyobb ígérben eladott játékok közötti verseny megnyerése. A rajongóknak megemlítenem, inkább mondják súlyosnak a materiét. Időfűlőre tükün üve-vörök már a leg-újabb sorozám kezdésével. De mondd érdekes-bet: a SingStar idős is lehet mérni. Olyan szinten menetröndzerű pontossággal és kiszámíthatósággal érkezik, újabbnál újabb adogok, hogy ah-ahz nemcsak örd, de napotári is lehetne állítani. **Út napot Uram, mikor szellett az On fia?** Udá-tem, az aló SingStar után kárammal. És a kö-nyv? ű igazi málzta, a röszsizin évd kezd-pár-én érkezett. És mikor veszi el az édesanyját? Nő lássuk csak a tevet: mást SingStar elzölő kár-tem meg a kezét, szándékom szerint a mágius he-teknek veszem nőmül, míg a jubileumi tizedik szón ünneppel vólak el köle, utána már csak a krap-pekommál kívánok élni az akkori kiadás öröme, mely a „Melig Ripacok” címetel fogja érte-ten. Közszámim és sok-sok-kat hozzá. Vízár! Vízár! No, hát valohogy így képelem a dolgot. A szót adili talán csak a P53-ra tervezett SingStar-rönd-szer fogja feldolgozni, már ha tartják a szavukhoz ma-gukat s tervezik és valóban önön akaratuknál-tigággan diltalhatják majd össze, hogy mely szá-mok-tól töljük le a gépeinket. Ez esetben a „Melykorú Vadvirágok” című kőlköndakörső nem kellene még másfél évvel várom, hanem korábban is összedil-hatnám megönnöm. Fínssi lenne.

SINGSTAR ROCKS!

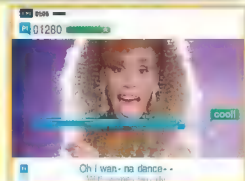
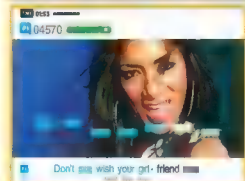
MÁS VERSEGBE JELTÉSEK JAVASZOL

| | |
|---------------|----|
| grafika: | jó |
| játékoskedés: | jó |
| szavaztatás: | jó |
| zene / hang: | jó |
| hangulat: | jó |

1-3 játékos, memóriakapcs. 8 mb (PS2 klt), analóg irányító (dual shock), 2 db kábelk mikrofon, egyetym kamera támogatás

☒ queen
☒ given stefani

7.5 pont



Jaj istenkem, hogy szalad... idős! Mintha csak két percet lett volna, hogy... élező SingStar! dalban, a már adogom is még legújabb rész, az **Anthems** tükül! Mi lesz itt azután? Holnap már... unokám bálrogásán pilogok egyet, s mire ki-nyitom a szemem egy szemlédel akadályozza majd a fejemből való szabad kilátást? Bár a relati-vitárol sok lehetne beszélgetni, most mégis csak annyi történt, hogy valóban két perc telt el. Ugyan-egy... vittem káncba a két utolsó Sing-lányt. A vörössel, a Rocks-szal jól jártam, nyemre való kis dög, nem úgy a lilá, az Anthems, aki inkább ir-ridó. No nem mintha nem lenne mindkettő silu-s, trendi bombázó, csak hűdők: izlések és po-fonok. **Miert, mi a különbség?** Hát mint mondtam, a színek és a számok. Akkor tehát a menü ugyan-az? Igen, szóról-szóról. Ugyanazt egyfűlőig énekes nevezhet? Igy. És karnemód nincs? Ez az igazság. De azért dűtethetnek anyóddól? Bőm-kor. És magyar dákak vannak? Gondokozz józu-nul, tehát varnik, de tehát a hozzájuk kllpők? A magyar dalokhoz nem, mert nincsenek magyar dák, s kismagom. **Miert?** Eszednél vagy té? Hát Eyetoy támogatás van? Még még. Szép? Mondd, te hülye vagy? Nem tudom, de pónos-e a bevezető film? Ehhez a kérdéshez külön gratu-lók. Közönöm, és mehetek házbizulni vele? Me-hetsz, mehetsz, csak húzál már. És jök a számok? Kezdek unni. És ha nem tetszenek? Van nádom egy barátem. Jó, de ha megveszem, mit kezdjek még két új mikrofontal? Szerintem a miki nélküli kizárhatl véd meg, de ha tényleg ilyen alacsony szinten vagy, akkor azt javaslom, hogy inkább dugd el valami szük és meleg helyre. De hová? Mind a kizárhatl. De hová? Most. Mi? Ilyen és ehhez hasonló kérdések merülhetnek fel a SingStar! kapcsolatokban, mint azt nem egyszer tapasztalhatok. Néhány évvel ezelőtlyt ugatni, akkor miként volt fogó, nem egy és más szék ögröndözvényen képről-képre a jók promóciós érdekel, jól állt szponzorom (P) klti, hallani, érezni és szagolni (apertim) énekek hálá nem kellett) a gálatlatonok... szíjnélt, melytől fogva az ember saját méltóságának feleskűt ellen-ségűvöl, és amelynek kiváló fokmérője a kara-oks versenyen nyújtott teljesítmény. Eről kár is töb-bet beszélni, nem szenteltet el egy s melyszegény azok helyett is. Annilyt vizitál bádszon lesztém,

hogy az emberek többsége imádja, komolja, csipi, komolja, és zabolja a cucót. De a zené-és énekelés kedvelik valamelyet. Ezáltal ezekre:

Bananarama I Heard A Rumour
 Bonnie Tyler Total Eclipse Of The Heart
 Bucks Fizz Making Your Mind Up
 Candi Staton Young Hearts Run Free
 Charlene I've Never Been To Me
 Charlotte Church Crazy Chick
 Cher If I Could Turn Back Time
 Dead Or Alive You Spin Me Round (Like A Record)
 Biology
 Gloria Gaynor I Will Survive
 Kim Wilde Kids In America
 LeAnn Rimes Can't Fight The Moonlight
 Pussycat Dolls Don't Cha
 Queen Radio Ga Ga
 Scissor Sisters Laura
 Steps Deeper Shade Of Blue
 Take That Featuring Lulu Relight My Fire
 Ultra Nate Free
 The Weather Girls It's Raining Men
 Whitney Houston I Wanna Dance
 With Somebody

SINGSTAR ANTHEMS

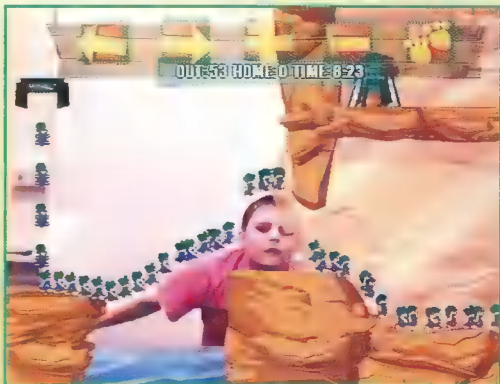
MÁS VERSEGBE JELTÉSEK JAVASZOL

| | |
|---------------|---------|
| grafika: | jó |
| játékoskedés: | jó |
| szavaztatás: | közepes |
| zene / hang: | jó |
| hangulat: | közepes |

1-3 játékos, memóriakapcs. 8 mb (PS2 klt), analóg irányító (dual shock), 2 db kábelk mikrofon, egyetym kamera támogatás

☒ gloria gaynor
☒ pussycat dolls

6 pont



A Lemmings-ről nem lehet elérzékenyülés nélkül beszélni. Az eredeti játék már szinte elképzelhetetlenül régben, 1991-ben került az Amiga gépek becsipített meghajtójába, majd a találatok élére. Ez innováció volt valóban! Új ügyességi-logikai játékmotet, aranyos figurák, és grafika, és fiatalok rendszeren rá is csapáltak. És tudjátok, ki csinálta ezt a felhajtást annak idején? A DMA Design, akiket mai nevükön talán jóval többen ismernek: a Rockstar North! Nos, mivel erre infóval gondolom rávettem az utcán néneket rugdalós stílus kedvelőit is, hogy elolvassák a cikket, kezdünk is bele.

Az alapötlet azon néphitre épül, miszerint a címber jellemtől kis állatok néha megmagyarázhatatlan öngyilkossági hüllémba tömörülve a tengerbe vetik magukat, aminek hullámai így rengeteg lemming hullát hullámztatnak. Ez természetesen alapítván ragalom, hiszen a kis rácszálónak elég bajuk van amúgy is, és vándorlásuk fő oka az, hogy kb. 4 évente eléri azt az egyedszámot, amit élőhelyük már nem képes elátni kajával. Hiba, nehéz az élet Skandinóvia szubarktikus tundra és mocsarokban. A DMA-s csapat viszont akkoriban még nem tért át a sőtől oldalra, és jöttük célja pont, hogy a lemmingek megmeneküljenek. Ezt a nemes feladatot egy oldalnézetes pályán kellett véghezvinni, ami külföldi akadályokkal és csapdákkal felvértezve várta a lemmingek hosszú sorát: ők ugyanis egy levegőben lebegő kijáraton át folyamatosan polygotok lefelé, majd pedig megállíthatatlan masírozásba kezdtek, amiben ha valami útjat állít, akkor visszafordultak és ellenkező irányban folytattak tovább a menetelést. De mit lehetünk szegény rácszálók ügyeér? Nos, a sima, mászkáló egyedek átváltoztathatók a 8 speciális lemming egyikévé! Nézzük hát az állatokat.

Climber: a falmászó. Függőleges irányban tud kapcsolódni, feljutni magasabb helyekre. Am vigyázni kell vele, mert utá-

■ vidáman megy tovább, és mivel a lefelé irányra nem terjed ki képessége, így pályacsomai terül szét, ha szokatlanok várnak mások oldalán.

Floater: ő az előjénys-esernyős egyed. Pont ■ a célja, hogy biztonságosan földet érjen igen nagy magasságokból. Kombinálhatjuk már mások között a Climberrel, ekkor elvileg felveszi az a léle nevet, de itt ezt nem tapasztaltam (már-már a névátváltást).

Bomber: na, itt az öngyilkos kommandós mintapéldánya. Kijelölve szegényt, 5-től visszaszámol a feje felett egy számláló, majd nullára érve a tipikus „Oh, na!” kiáltással darabokra robban. Ha idő előtt véget vetünk a játéknak, akkor ■ összes lemming megkapja a maga számát, sorozatrobánál először. A bombát használhatjuk kisebb mélyedések kialakítására is, azaz az előnyvel, hogy karsaiban ■ akkor károsodás. Tipikus felhasználási területe ■ Blocker lemming eliminálása.

Blocker: ő a forgalomirányító. Kikartart kezekkel fordítja vissza a lemmingeket az ellenkező irányba. Igen hasznos és alapfigurá, de erre majd h is rájövök.

Builder: lépcsőépítő szellemigen. A hátán lévő 12 darab kockából épít egy rámpafélel, az utolsó hárommal figyelmeztető klattynást hallatva, hogy legyen időnk újra kijelölni, mi majd nincs meg a megfelelő hassz. Magasabb helyekre jut fel a csapat általa, vagy éppen ellenük egy csapód vagy tömeges vízbőlást.

Bashe: a kis kőtrógép. Vízszintes irányban fűr alagutat az arra alkalmas anyagokban. Jellemzően útját állja pl. a vas vagy egyéb sziklatéle – de ez nagyon pályabedaltás függ. Lényeges még, hogy ■ dűfűmi kívüni objektum mellett járjuk ki, ne a falóval.

Miner: csákányos felszerelt bányász. Az előbbi kollégájával ellentétben ő lefelé és, de ■ függőlegesen, hanem némileg ferde szögben. Vigyázzunk, hogy nagy magasságú helyeken ne esszék nélkül lyukasztgassuk a padlót – bár van egy pálya, ahol pont ez a cél, mivel ha csak simán leessnek az út végén, akkor lemmingjink még benne vannak a halálos magasságú zónában, és az utáni pályaváltozások azonban már nem.

Digger: ócska, csak nem a kőármegő, ő már teljesen 90 fokban és lefelé. A lepothonyási szabályok ugyanazok, mint a csákányos fajtánál.

Nyolc lemmingtípus, de az egyes pályához nem kell az összes felhasználásunk, pláne, hogy az egyes tulajdonságok nem mindig elérhetők, illetve ■ korlátozott számú lenyire agyathatók rá. Ha elkezditek a játékok, akkor úgys az egy-

szerűbb, betonító jellegű részek segítenek majd, de az igazán nagy és bonyolult pályákban bizony igen gyakran a kell puzálni a gamét, és emlékezt a lehetséges megoldásokon, hogy a túlélt jelent lemmingháza terelessük a minimális célként megjelölt egyedre – természetesen időre. Ha pedig megvolt az összes pálya, akkor lehet EyeToy-os lemmingezést is csinálni, vagy pedig felmenni a netre. De a legutóbb a beépített pályaszerkesztő, amivel aztán ■ végtelenségig lehet szórakozni, majd ■ kész pályaműveket felhívni ■ 100%-oson kompatibilis PSP verzióba. A játékkal kapcsolatos egyetlen hiba az, hogy nem bírtam az USB egérrel összehozni, bár a kontrolleres kurzormozgás sem lett olyan borzalmas, mivel három sebességfokozat is beállítható száma. A grafika kiváló értéket kapott, de egyrészt azért, mert az eredeti ■ változtattak, másrészt pedig egy Rubik kockán sem ■ számít, hogy melyek az egyes oldalak színei. En tuti beszereztem em újkori Lemmings játékok, ha nem lenne meg az A1200-esemen ■ összes rész...
Deson

LEMMINGS

SOFT / TEAM 17
MÁS VERZIÓK: PSP

| | |
|-----------------|--------|
| grafika: | kiváló |
| játékoskodás: | jó |
| szerevezettség: | kiváló |
| zene / hang: | jó |
| hangulat: | kiváló |

1 játékos, egyetay
memóriakártya 8 mb (120 kb)
analóg irányító (dual shock)

✓ egy mai napig értékes klasszikus
X nem mindenki fogja értékelni...

9 pont

MARTIN FELSZÓLI

Nagyon átlát game, pont mint a régi eredeti, nem csatlakoztam benne semmi a szobrász arisztokrácia útjait mászóval. E mondjuk inkább PSP-n nyomon, de simán ajánlom a PS2 verziót ■ Nos, a sima, mászkáló egyedek átváltoztathatók a 8 speciális lemming egyikévé! Nézzük hát az állatokat.

Climber: a falmászó. Függőleges irányban tud kapcsolódni, feljutni magasabb helyekre. Am vigyázni kell vele, mert utá-



pókállék ellen, és önkészésre, mivel csodavízszel! ■ ugráló csodamagok csodálatosan hamar csodanövényre fejlődnek, amik a rőgrásos továbbított csodájában részeseitnek minket. Természetesen mindent elmagyaráz idejében a professzorunk, és betetőző jellegű mintafeladatokat is ad, imigyen megmutatva a dupla ugrást és is képen lebegés módját is. Az első pálya egy édesegs kísétes, amiben a Gonosz Alma hűsünk csokoládé felismerést használja ki. Ez miatt a pályán mindenhol csoki meg cukor objektumokat láthatunk, ami engem az Egér a Mars-on c. nagyszerű rajzfilmre emlékeztet. Van itt csokitestben hűmpőlóg csokitölgy, görbített nyálak, és pár fadoboz, amiben egyfajta vala hangjegyek lapulnak, és amik pörgő tömados sztereóes áthatolnak is a Crash játékokat juttatja az eszembe. Találkozom egy olyan őrcsopattal is, amit nem lehetett a hagyományos módon eliminálni, hanem egy ventilátor légbeemlőjéhez kellett csatlakozni, ami azután jól beszippantotta őket. Később ezt variálták azzal, hogy kapcsolóval be kellett kapcsolni ezt a szivót, vagy valami szétválasztó objektum volt előtte, utóbb pedig az elektromosság képességével lehetett aktiválni egy porszívó – gramofont. A többi gondolkodás rész sem lesz olyan nehéz, hiszen az egészen fiatal korosztály a célcsoport. En legálábbis nem ítélem nehéznek a zongorás memóriajátékokat, amiben a megszólalás sorrendjében kell ráügrálni a színes hangjegyekkel jelölt billentyűkre, vagy dugatűs feladatokat, amiben három platformt kell lenyomnunk vízszintben, előtte megfeszítve az egyetlen egy akadályt.

A kezelés nem bonyolult, bár a kezűk megfeszítésnek a dupla, mozgó lézerekkel, de az uborkázás alapja nem a szivats. Mondjuk, azért az ugrástól felfelé emberek felébeke lelynyomnak pár ilyen zöldeggel, mivel egyrészt Larry olyan lassan ugrik, mintha a holdon lenne, negyed gravitáció mellett, másrészt pedig a gömbölyded formák tetejéről igen hajlamos leessni, ami azzal együtt,

hogy közben a kamera a falakat körülvegye pörög, nem túl kicsész szavakat érdemelt ki tőlem. Az ugrálás röpkeidő és csakis részben letudva, később magában a városokban gyakorolhatjuk, ahol opcionálisan meg is kereshetünk egy csoport elkódorgott gyerekközt. Itt ugyanis felfelé szálló gőzaramatokon lebeghet a hős uborkánk, hogy aztán pont ne érje el a célállapot tetejének a szélét, és levele jó adag elértéig vesztessen. Sajnos a zöldegg city nem olyan komplex, mint San Andreas, de találhat benne azért pár járékot, építelműket, és színes, köztül pályán mozgó gépjárműt. Természetesen megpróbáltam elgázolítani magamot, de sajnos a kocsik csupán odébb löknek kissé. Imigyen csak körbejártam a városkát, és már mentem is a polgármester bizizáló megmentésére, aki elcsábult a szép ruha és ékszer kísértésben, belemászott, és ott is ragadt. Menet a szépen berendezett házban, tettem a dolgom, Mingkarabeli vázákat töltem össze némi hangjegy reményében, majd egy liften lementve az alagsorba hirtelen meguntam az egészet.

A sorrend tehát megérti a filmet, megtutulni legalább számolni angolul, és ha túl sok a szabványunk, megvenni a gamét. A számkos azért fontos, mert a csoki pálya végén 9db sütni kell majd lovaznunk, amikből 8 mindig eltűnik, ami Alma aszszony előre bemozd. És persze a felirat sem számoktól lra ki, hanem úgy, hogy four meg six. Unclodolhatunk három minijátékot is bönuszként, de ez már csak annak számít, aki nem bírta a kísértést, megszerzte, és oda a pénze.

Dzsonyboy

LARRYBOY AND THE BAD APPLE

 RÉGIETÉL: Bővebb információkért
 látogasson el a honlapra:

| | |
|---------------|---------|
| grafika: | közepes |
| játszhatóság: | jó |
| szavatosság: | közepes |
| zene / hang: | közepes |
| hangulat: | közepes |

1-2 játékos

 memóriakártya B m (1 1 mb)
 analóg irányító (dual shock)

✓ a gyerekek örülhetnek

X de csak azok, akik evők ■ uborkára...

4 pont

MARTIN BELESZÓL!

Ez valami (valószínű) alkotó-névtelű 124 éves leri gyerekek, legálábbis ezt következtettem ki, miután teljes 10 percet foglalkoztam a „Biblia” és „Jelen” szavakkal, így aztán gyorsan lefartalom, és azon tűnődtem, hogy a keresztény rock és a vidám vasdamp tömeghizsztéria után vajon most majd mitér az egyház a videójátékok világába is. ■ Kéllónés





MARTIN BELESZŐL!

Talán az sluffok játékok miatt lehet azt mondani, hogy a PlayStation 2 egy igazán „családi” masina. Kedves, jól kezelhető platformjáték a fiatalabb korosztályban. Amint pont arra jó, hogy meggyőzzön az ember a gyereklánát, és nyugodt szívvel ültesse le a TV alá egy esős őszi hétvégén.

Egy újabb máskálós-gyűjtögetős ugrabugra játék láttam meg a napvilágot, ezúttal a Natsume és a Playstos Entertainment közös gondozásában. Martin csak annyit fűzött hozzá, amikor a kezembe nyoma: DVD+1, hogy olyan, mint a Crash, és hogy jól fogok vele szórakozni. Ho nem is szorakoztam jól vele – arra egyből ki is volt a Dingo of Carburus, meg a Gangs of London –, de tisztességgel leteztettem a játékot, jó néhány pályát végigjártam, hogy ráis képet tudjak tenni a **Ruff Trigger: The Vanocore Conspiracy** névre keresztelt programról.

A game mint mondtam egy máskálós cucc, amiben rengeteg kell majd gyűjtögetni, és legalább ugyanennyit kell majd lövöldöznünk, verekednünk is. A főszereplő Ruff Trigger egy galaktikus fejvadász. A történet szerint a Vanocore R1. generációsunk egy hosszadalmas és bonyolult kísérlet sorozat után végre sikerül megalkotniuk az új hűs kedvenceikkel, ezeket a Piglot névre keresztelt furcsa kis lényeket, akik végre pótolni tudják az otthonukban a kutyák és macskák hiányát. (Az még így a játék x-edik pályája után sem derül ki, hogy vajon mi történt a hagyományos hűs kedvenceikkel, de talán nem is ez a lényeg...) A Vanocore le is gyárt a kreatúrákból egy jó nagy árhajóra valóit, de mielőtt a szállítámy elerné a célállomást, a Tyke rendszert, az űrhajók rejtélyes okokból kényszerleszállást kell végrehajtani az Endur bolygón. A mi feladatunk lesz tehát, hogy a szétszóródott Piglotokat felkutassuk és visszatelepőröljük jogos tulajdonosaikra. Persze a kis megmentőnközi során, ami több bolygón keresztül folyik majd, egy szövevényes összeesküvése bukkanunk, és a játék végére megmutjuk a teljes Tyke rendszert is, ahogy az lenni szokott.

A cuccnak egyébként vajmi kevés köze van a Crash szorakozáshoz, inkább egy Ratchet és Clank koppintás, hiszen nem csak a környezeti és a feladatok hasonlítanak az R&C-re, de azt is felismerelhetünk, hogy itt a Ruff Triggerben és Ratchetben is bolygóór-bolygóra kell haladnunk, de ezen felül még a játékmenni is szinte teljesen megegyezik a két játékban. A hőskönyk egy két lábán járó kutyaszerű, nem éppen észény (például a kémcsővére simán beleiszik, mint egy rossz kisgyerek), ugrik (akár duplál is), különféle közelharci technikákkal jeleskedik (a gép az első pályán szépen megmutogatta a létező összes gombkombinációt, ezeket leszak is szépen begyakorolni, mert ha esetleg kilygatórunk a létszereből, a nagyobb ellenfél ellen jól jönnek a speciális kombinációk). A vízből is jól érkezik (a merítést / felhúzó izzadt mondjuk úgy elég egyedi módon oldják meg a készítőik), célozni és célon maradni a két felső blokk lehetősége. Ezzel szinte ki is merítettük a mozgáselempontjait, de csak szinte, hiszen ahogy haladunk előre a játékban, úgy kapjuk meg Ruff különféle extra tulajdonságait is. Idővel átváltozhatunk példának okáért farkos-

emerré is, szép hosszú karmainkkal pedig Rozsomákosan irtathatjuk a gazt. A pályák úgy lettek kialakítva, hogy hosszaljuk is ki ezeken az alaváltozóknak az előnyeit, hogy csak a példánál maradjuk farkosember alakban nagyobb tudunk ugrani, még abban az esetben is, ha épp a hánuk alatt célulunk egy Piglotot. A Piglotok egyébként aranyos, kutyaszerű, bóbístejű kis lények, akiknek az ugatását már messziről hallhatjuk. A kis lényeket a Körrel tudjuk felkapni, és egyenként kell őket elcápolni a pályákon található teleportokhoz. Idővel természetesen lesznek majd speciális Piglotok is, mint például a láthatatlan, amit szinte tényleg csak a csaholásáról lehet betárolni. Fontos, hogy a játékban minden lehetséges telepárt egy szétverjünk, és nem csak azért, mert a pályák végén a pusztítást rántanak is értékelni a gép (egyéb feladatokkal egyetemben – a teljesítményünkért pedig extra mini-játékokat nyithatunk meg), hanem mert az ebből nyert pénzmagot tudjuk elkölteni a bolygókon új fegyverekre és páncélzatra. A fegyverek tulajdonságai kellően változatosak, ki kell tapasztalni, melyik milyen távolrólból a leghatásosabb. A páncélzat használatát, és szét is törhetik az ellenfelek, tölthetjük és varázserősítő lötyökvet pedig szintén a lódókból tudunk kivenni. Az ellenfeleink elég sablonos figurák, és ez igaz a pályák végén álló ellenfelekre is, egyébként pedig a hagyományos máskálós pályákat színesítve, néha motorozunk (stb.) is kell, egyfajta levezetésekként.

A látvány elég közepes, a szintek viszont jó nagyok, igaz ezeket nem egyszerre kell átlátnunk: néha féltelek a játék bizonyos szakaszait, és sok helyen checkpoint-szerűen meggyújt a gép, hol is tartotunk, ami kifejezetten jól jön, hiszen elhalmozni elég könnyű, és a program nem osztogatja bökzen az extra életet. A pályák mondjuk annyiból változtatnak, hogy néha a bolygók felszínén kavarnak, máskor pedig futurisztikus nagyvárosokban domborítanak, de összességében azért egy közepesen nem ér többet az a látványvilág, meg akkor sem, ha a legtöbb telepárt lemaratáztatható, és szinte minden pályán változnak a napszakok is. A játszhatóság, leszámítva, hogy elég könnyen leverhetünk az ellenfelek (kicsit jól kevésen érzem a fűhöz energiáskit) korrekt, és nagyon fiatal generációk is boldogulnak majd vele (sőt, én talán még élvezni is fogjuk), bár az nem tetszik, hogy a továbbjuttatási jelölő platformok megjelenése mindig valamilyen extra feladathoz van köve (pl. egy padló csak akkor emelkedik ki a földből, ha minden Piglotot ellepeltetünk, vagy egy ajtó csak akkor nyílik ki, ha minden ellenfelet kivégeztünk). Azért van néhány jó-póla feladat is, mint amikor a kűzkapák közül kellett kimenteni a szerencsétleneket.

Nem annyira összetett, mint a Ratchet and Clank, mégis a szorakozat rajongói simán lehetnek vele egy próbát, hiszen a főbb paraméterei és játékmenei kísérletesen hasonlít az R&C-re, akik viszont inkább a Crash féle ügyességi cuccokat szeretik, talán unalmasnak fogják tartani. Uff.

Csipi M Lee
csipimlee@hotmail.hu

RUFF TRIGGER: THE VANOCORE CONSPIRACY

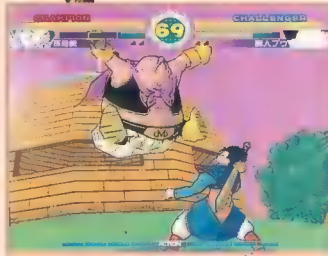
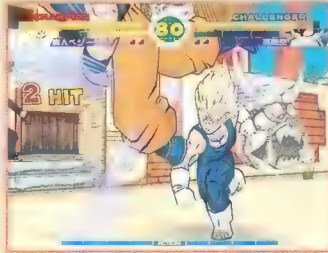
| | |
|----------------|---------|
| grafika: | közepes |
| játszhatóság: | jó |
| szerkesztőség: | közepes |
| zene / hang: | közepes |
| hangulat: | közepes |

1 játékos
memóriakapcs 8 mb (kb)
anélkül mányító (duel shock)

✓ ratchetet klón
X nekem elég egyhangú volt

6 pont

576 KONZOL



Nehéz helyzetben van a tesztelő, akinek egy Dragon Ball játékról kell recenzíót kanyarítani, főleg ha olyasvalakiról van szó, aki már elkövett néhány ilyen ilyen (szerepny személyemre gondolok). Úgy érzem mindent elmondott a sorozatról amit érdemes volt, így már nem szalaghatok semmi új infót az érdeklődőknek, s bár egy csemetének minden vicc új, mégsem gondolom, hogy újra el kéne sütni Akira Toriyama történetét. Ez viszont esetünkben sajnálatos, hisz a **Super Dragon Ball Z** nem nevezhető éppen a DB játékszeria csúcscának, mondhatni elég közepesre sikeredett, így félek nehéz lesz kitölteni értelmesen a rendelkezésre álló helyet. Különben is meg vagyok győződve arról, hogy a DB: Budokai 3 (egyek szerint a Tenkaichi, megfelelő aláhúzatok) megjelenése óta nincs értelme Dragon Ball játékok készítését, mert az említett alkotások olyan szintet ütöttek meg, ami után felesleges bármennyi próbálkozás. Ennek ellenére is csak megrázkálós, mint esetünkben is, ám kevés sikerrel. A SDBZ egy teljesen átlagos veredék DB anyag, mely semmit nem tud hozzátenni a már ezerszer megnyírt DB franchise-hoz. Pedig annyira nem lenne rossz, de hát miket vegyen az ember Trabantot, ha egyszer Jaguárt is telik?

Már rögtön a főmenübe világossá vált, sovány lóbat kapunk ebédre. A játék ugyanis mindössze három módban próbálja meg kielégíteni a DB fanokat. Rögtön az első az Original mód, ahol Cell történetéig kell eljutni. Érdekes, hogy ezzel közben az ellenfelekről topoztatási pont jár, melynek gyűjtése megnyitja néhány titkos az anyagban. Ezzel a móddal semmi baj nem lenne, csak egytől egyig, hogy pár óra alatt mindenkiel teljesíthető. A program másik fontos módja, a Z-Survivor Mode, ami az egyszerű túlélési módnak felel meg. Ez már nehezebb, mint az előző, keményen kell küzdeni a bosszúkról. Itt a végén Majin Buu vár rád, természetesen nagy mennyiségű XP-ért cserébe. Figyelni kell az energiára, mert az bizony nehezen lehet visszatölteni. A harmadik mód a Training, ami önmagáért beszél.

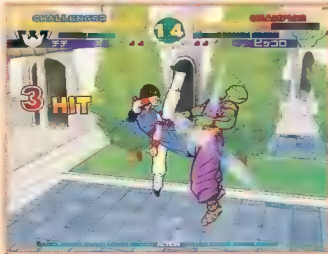
MARTIN BELESZÓL!

Miki, hidd el, én már nálad is jobban unom, de úgy látom a rajongók nem, mert a neten általában 7+ pontot kapot a game.

A módok száma ezzel ki is fűjt, amit mondjuk nem meglepő, hisz egy arcade élménnyel van szó, talán azért is éreztem olyan pehelysúlyúnak a játékok. Így viszont a Budokai fanok kb. egy nap alatt 100%-ra pörgethették ki. A szavasság akiről lesi a baka zöld fenekét. A küzdelmek egyébként elég pörgősnek lettek és az irányítás is kellemes, talán a játéktérmi mûltok köszönhetően. Megjegyzem, hogy az anyag elkészítéséhez néhány ex-Street Fighter-es ember is segített, így talán a küzdelmek kapak egy kis SF-es ízt. Talán ezért, talán nem, de a stuff nagy előnye, hogy könnyen játszható, instant sikerélményt ad.

Némi szíri viz a programba az a kíváncsiság rendszere. Lehetőség van a sárkánygömbök gyűjtésére, melyek segítségével egy kiváratunk. Így lehet előhozni titkos szereplőket és egyéb extrákat is. A gömbök megtalálása nem lesz egyszerű, ám érdekes velük faradni, egész jó dolgok is előhozhatók. Hibára azonban a titkos szereplők, nagyon kevés embert lehet behozni. Összesen csak 18-an vannak, azért a Budokai 3-ban ennél jóval több volt. Még szerencse, hogy akad köztük ritkán feltűnő figura is, például King Piccolo (azaz az Öreg Sárkány). Ez azonban nem kompenzálja a hiányságokat.

Erről eszembe is jutott, amit korábban is írtam, nevezetesen: értem miért érthetik annyira azt a DBZ témát, miért nem játékosítják már meg az eredeti DB-t, vagy esetleg a GT szériát. Abban meg lenne fantázia, mivel jóval kevesebb stílus készült belőlük, mint



a megírtak Z sorozatból. Vagy akár egy nagy DB játékok is lehetne alkotni, melyben minden benne lenne a három sorozatból. Persze ez csak álom, addig is maradjon továbbra is a valóság a SDBZ.

Nézünk is meg gyorsan, hogy milyen audiovizuális színvonalat képvisel. Mint a játékok többi része, itt sem fogunk eljutni. A grafika teljesen átlagos cell-shaded, néha egészen király effektivel (kivégzése), ám különösen nem vágott felházz. Sokkal kevésbé látványos az akció, nincs ottkorá effektparádé, mint a B3-ban és is kép sem annyira éles és az animáció sem olyan kidolgozott, mint ott. Nem beszélve arról, hogy szerintem jóval lassabb is az akció, mondjuk a megszokott Budokai 3 színvonalhoz képest, ami az elején elég zavaró tud lenni.

A zenék és hangok kérdésében szintén nem voltam elragadtatva. Az előbbi átlagos színvonalon áll meg, míg az utóbbinál teljesebb, hogy megpróbálták az eredeti japán hangokat, mely valamelyikre is hangulato.

Kik azok, akik megszereshetik a játékokat? Igazából az elvult rojngokból kívül másnak nem nagyon tudom ajánlani, mivel semmi nincs benne, ami kiemelkedővé tenné a konkurenciához képest. Van ennél sokkal jobb anyag is a piacon, inkább azok mellett tömők pálcát.

Verses Miki

SUPER DRAGON BALL Z

| | |
|---------------|---------|
| grafika: | közepes |
| játszhatóság: | jó |
| szavatosság: | elmegy |
| zene / hang: | közepes |
| hangulat: | közepes |

1-2 játékos
memóriakártya 8 mb (120 kb)
enélgy inánytós (dual shock)

✓ unatkozó rajongóknak
X a budokai háromezerszer színvonalasabb és tartalmasabb

5 pont

576 KONZOL

1998

Amíg a készlet tart!



1999

Amíg a készlet tart!



2000

Amíg a készlet tart!



2001



2002



2003



Amíg a készlet tart!

2004



9

9

9

9

9

9

9

9

9

Most hihetetlenül kedvező áron
rendelheted meg az 576 Konzol
korábbi számait!
Válaszd ki, melyik évfolyam(ok)
boldog tulajdonosa szeretnél lenni,
add meg adataidat és már küldjük is.

Megveheted:

valamennyi 576 KByte boltokban!

Megrendelheted:

Levélen: Comgame 576 Kft.
1329 Budapest Pf.: 24

(kérjük, add meg nevedet,
pontos címedet és telefonszámodat)

Telefonon: 06 1 369 2686

Interneten: www.576.hu/kiadvany

Ha megrendelt újságokat a DHL
futárszolgálat szállítja ki, szállítási díj: 999,-

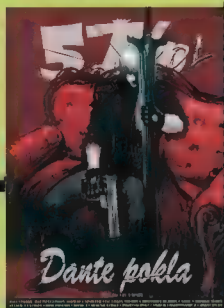
Az alábbi lapszámokból sajnos már
nincs készletünk:

1998/02, 1998/09, 1998/10, 1998/11, 1
998/12, 1999/01, 1999/05, 1999/06,
1999/10, 2000/01

Figyelem!

Ancións ajánlatunk csak egy
tárgy évfolyam megvásárlása esetén
érvényes, az 1998-2003-ig megjelent
újságokat külön már nem ajánljuk!

576 KONZOL



2005 -ös KONZOL
évfolyam

AKCIÓ 999.-



Itt van az ész, itt van újra. Kinek szép, kinek rando, de egy biztos, sokunk visszakényszerül az itálopodba. Szerencsére az első napok könnyebbek, így van időnk és módunk adaptálódni a megváltozott körülményekhez. Például ahhoz, hogy a két tenger és a hús habok helyett ezennél csak önön izsodásunkban üszhatunk, zárthetik vagy felelések közben például, viszont legalább a meleg – ezekben a helyzetekben legalábbis – továbbra is garantált. A sötéttség ellen semmit sem tehetünk, de végzetlenül a tudat, hogy ez így van nyáron is – főként annak emberi formájára vonatkozóan. Tüzejüket nem lesz ősszel az tuti, de tudjátok mit, jobb is így. Viszont nagy baj, hogy a csajok / pasik szép lassan felülöznek, de ez is lehet előny, elég ha csak a szemben lóko szomszédokra gondoltok, bár az is lehet, hogy nem ismeritek. Ellenben az nagy igazi probléma, hogy a futball vébére, mint megváltozás idén ősszel biztosan nem számíthatunk. No, ez esetben csak egyet tehetünk, gondalom magokatól is kitaláljátok. Amíg mindig két opció maradt: vagy saját kezűleg játszmák le a zöld gyepen (ígaz, a Zidane-fejést még a Pro Evóban sem lehet elmozdítani),

MARTIN BELESZÓL!

Ezt a Sega adta ki? Minden nap tanulok valamit... De a 'Jélfőborda' duma – beáramlóm ide! |

vagy csak dirigáljuk a csapatot. A *Let's Make a Soccer Team* utóbbira ad lehetőséget, ám mivel csak klubfutballról szól, kevés helyett maradt nekünk Európa állítólagos hat legeszebb bajnoksága, az orosz, az angol, a spanyol, s német, a francia és a holland. A program nem annyira aprakész, hogy az évszázad bundobutóirányra is szerepeljen benne, sőt olyannyira nem tartja a lépést a korral, hogy nemhogy az ellenfél játékosait nem lehet lefizetni, de még a bíróköltséget sem lehet manipulálni. A mozkos háttérben mozkoson bűvös mozkos pénzügyilek lemodellésének hiányáról is is beszélhetünk. Egy apró kitérés, mely nem ide tartozik: miközben a cikket írom, háttérzajként lök meg a tv-ben, ahol a kommentátor így üvöltöt fel az imént: *Micsoda hatalmas nagy gól!* Nem semmi a csavó! Az biztos, hogy a Sega nem rugálti hatalmas nagy góli a LMACT-vel (legfeljebb saját magának), noha „a legjobb játékoknak ötvázását” „intuitív játékmennet” nyokon öntve és egy „saját futball birodalom” telepítésének lehetőségét ígérte be, hozzávala, hogy a már lapodon feltélesen népszerű anyaggal kimondottan Európai célozók be most. Nagy szavakkal ugyan el lehet adni egy játékot, de a hosszú távú sikerhez ez édeskevés. Ez egy korrektnak is épp: hogy csak nevezhet menedzser-rassz, rossz grafikai és zenei szószó átválto, saját ötletekkel gazdagon meg nem fűszerezve. Az tény, hogy míg PC boldoglik a menedzser játékokban, PlayStation a mióta nem divat. Az LMA Manager az, ami folyamatosan pörög, évről esztendőig darabja sosem hiányzik a bakok pokcáiról, ellenben a Total Club Manager, amely, ha jól tudom, ívelt a 2005-ös évnél, annak ellenére, hogy EA csomag – horribilis meglepetést! A Championship Manager szintén nem lankad, s onta az aktualizált kiadásokat – ha jól tudom PC-n most az a legmenőbb. Konzolon viszont a Konami tarolhat. Itán tavasszal indították újfura vizsgát a Pro Evo Ma-

nagementet, mely igen ígéretes darab és dicsérendő módon a konzolok igényeire próbál igazodni. Azaz: viszonylag egyszerű, élethűs rendszert ötvöz kiváló grafikai megvalósítással – noha a menüre az nem is feltétlenül áll, a mecskerek mindenképpen. Remélhetőleg ugyanolyan szépen fog lejárni, mint az „anyasorozat”. És akkor jön a Sega, aki szintén nulláról rajtol, és jövőre, ha megéri, és meg is éri, szintén onnan fognak – ezt börtökölöm. Újdonsült kedvenc kommentátorom így súvált: *Borzalmas, brutális, horrorális gól!* No, ilyet a LMAST-ben biztos nem fogsz látni. Az egész játék engem régi C-64-es és Amigás ósmánogerekre emléksztet (lesszámítva, hogy azokban nem volt ilyen háttérzaj, ami kellemetlen, elmozdító háttérzene), melyek akkoriban roppant élvezetesek voltak, csakohy azóta eltelt egy kevés idő, mint az köztudott. Mindentre kicsit nosztalgikus hangulatú ringatót a mostani anyag. Már azonban míg akkoriban például roppant szellemes és ötletes elem volt, hogy majd minden lényeges dolgot az újságoló értesítünk, ma már egyáltalán nem az. Jó, most e-mailt is kaphatunk, de a kitűző ötletnek tituló TV adás belétek nem tudnak lendíteni sem úgyon, mert igencsak gyér kidolgozatúak. Amo az is helyénvaló volt, hogy semmilyen megjelenéssel párogtek a mecskek, de a konzolokszaktól már többet várnánk. Rendben, hajnandá vagyok elfogadni, hogy a megjelentetés másodlagos, de stílusában egyáltalán nem mindegy akkor sem, hogy hogyan néz ki teszem azt egy menü. Itt: gogyin. Ellenben cserébe elvárunk akkor már, hogy tartalmilag dögessen a dolog. Am itt nincsen adattergert, nincsenek grafikonok sem masszív táblázatok, háttérzajzó opciók nélkül pedig végtelenség. Csakúgy, mint azokkal a régi projektek, a főbb menüszekrések pontok megtalálhatók, de egyik sincs igazán kidolgozva vagy továbbgondolva. A finanszírozás gazdálkodás például annyiból áll, hogy a szponzorok ajánlatát vagy elfogadjuk vagy nem, hogy a balépítők egy árát tetszőlegesen változtatjuk, és hogy a reklámra egy bizonyos összeget elkülönítünk. A taktikai áttekinthetetlen, csunya kezelőfelületet dolgozhatjuk ki. Fő stílusunkat, felállást, alapismételt, mecsforgatókányvet applikálhatunk, sőt egyedi lövészeket is tervezhetünk – az is lehetséges, ha sem lenne ilyen horror biénóska szegény. Meghatározhatjuk az edzést, az egyéni és csapatprogramot, illetve pihenést szabhatunk ki – persze automatikusra is tarthatjuk mindezt. A játékosokat közvetlenül érintő ügyeket (edzés, elbocsátás, utánpótlás-kedés, stb.) a klubházból, a csapat életét nagyban befolyásolókat (PR, felszerelések, stb.) az iradóbb irányítójuk – ez úgy néz ki, hogy rányomsz arra, hogy „go to office” vagy „go to club house” és akkor a menü megváltozik, de a hőtér nem. Újságot, e-mailt a szórakodásban olvasunk („go to my room”). Gyakran megjelenik a hírlárodnak (akár négy kézi) igazgatók a szezon elején – képzelték, ilyen marhasággal foglalkoztak a készítőik, ahelyett, hogy a játéklményért küzdöttek volna) és sportigazgató, vagy a munkaügyi, vagy a sajtós és mond valami banális butaságot. Majd kaddé osztik – az ilyeneket tudom dijazni: pontlevonással. Akárhogy is, a játék elején éppen a másodosztályba jutásért mérközünk, a ha elbukunk, rögtön game over. A második liga információi alapján aztán nem tudom eldönteni, hogy valós nevek szerepelnek-e a programban, de a Szegedök állítják, hogy igen.

Végzősként: ezzel nem lenne bajom, hogy nem egy túlbonyolított statisztika- vagy számviteliszólvérrel, hanem egy régi vágyós, egyszerű játékkal kell dolgoznom (nosztalgia, ugyebár), de akkor is szépen kidolgozottnak, kellően elmélyítetnek és apró ötletekkel gazdagon karkítottan kellene lennie. E pillanatokban magából kiveve, félháborodattól ordító félháborodottól faszorog egy elcsúszott labdát... *Hát mit mível az a férfót!* Valamit ilyenre most én is felgöngyölítettem énem nagyon. Végül az a benyomásom volt, hogy nem tudtál eldönteni a készítőik, hogy pontosan mi az, amit akarunk, s végül, nagy határozatlanságukban csináltak egy kupac szűt. Féltogérett.

samotör
sami@576.hu

LET'S MAKE A SOCCER TEAM!

SEGA
MÁS VERZIÓ: JÉLENLEG NINCSEN

| | |
|---------------|---------|
| grafika: | elmegy |
| játszhatóság: | közepes |
| szerevezés: | közepes |
| zene / hang: | elmegy |
| hangulat: | közepes |

1 játékos,
memóriaköltsége 8 Mb (799 kb),
enélkül irányított (dual shock)

✓ a kommentátor a tévéből, nosztalgia
X ezek nem a játékkal kapcsolatosak

4 pont



576 KONZOL



(na... lőgép...
már Fantomasz is...
a...)

[illegible]

MARTIN BELESZÓL!



között (Pécs) és látom, hogy csak
megy ki az állomásról és az állomásra (Persze
pont ott nem áll meg, hanem áthalad rajta, és
hátulról nézve látom, hogy az állomásról
visszatér).

[illegible]

szintén időre kell ütni egy informatikus ismerő-
sünk hozzáféréssén a az
minél, és nem ha szíveslenni az
középszer jó Erőkes a
szór a nem
Sőt, molaj legalábbis az első küldetéseken.
oz az amiket kell átcsúszni a
motort ellektetve.

Mi maradt meg a grafika és egyéb is
majd a konkúzió az
tekint már megvan a 2 vagy az Aeon
Fluxus színenlem semmit
csak más texturát húztak a
Perso nem lesz
na nekik a a kőzetek az oszár jobb o
Bőr malacok az
bar valamit, és a fől rágalmazott, mint valami l
de máshol
teket is a napcszemci vagy a
de már 3 éve is látunk sem néz ki
láro a okkor neki
lato mutató
siketek és hülyék ki
örököl gyanga (a mi)
is vannak részben egy
fesszort kellett vezérlő
nézte.

és fél Erdekes
szerencsére más a
yer, mert intenzív halására
nég. öbű
összevetve mint a rész de James
sziklaember a fővá
csak kell kerék a



SPY HUNTER: NOWHERE TO RUN

ARMY
WAS VICTOR: 1000

| | |
|---------------|----|
| grafika: | jő |
| játszhatóság: | jő |
| szavatosság: | jő |
| zene / hang: | jő |
| hangulat: | jő |

1 játékos

memóriakártya 8 mb (300 kb)

analóg irányító (dual shock)

- ✓ vegyes játékmenet, régi jól bevált alapokon
- X grafikaileg nem 2006, nincs benne spiritus

7.5 pont



Varga Attila – **NYERTES!**



Nagy Milán – **NYERTES!**



Likár Máté – **NYERTES!**



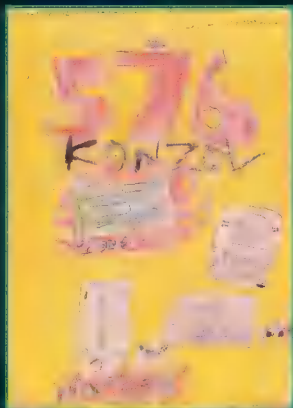
Márton Gábor – **NYERTES!**



Jeszmás László – **NYERTES!**

E3 CSECSEBECSE

Az már megszokottá vált, hogy minden évben kiértékeljük azokat a doki cuccokat, amiket az E3 kiállításán kapirgálunk össze. Idén úgy döntöttünk, hogy az igen tartalmas ajándékosomagokért meg is kell majd szavazniuk az volt a feladat, hogy tervezetek helyett 576 Konzol E3-as díjlapokat, kicsit feltűköljék, hogy tényleg megnekedtek majd a feladattól, és nem vesznek a lefolytatás, hogy pályázzatok, de nem így történt mint az előző évben, egyből egyik mindégylet bekezdett díjlap egy kis reménytel. Mivel a koncepció és a megvalósítás terén teljesen szabad kezeltünk nektek, igen sok



Kört Árpád Dániel – **NYERES**



Pál Zoltán – **NYERES**

NYEREMÉNYJÁTÉK

féle szűsű pályamunka érkezett, nagy örömmel, alig győztünk gyönyörködni bennük!

A nyeremények között természetesen helyezések is. Mindegyikük nyertes lett! A végelátásnál – amit Attila, a Konzol kiadvény-szerkesztője és én magam ajándéktuk meg – az volt az első gondolatunk, hogy díjaztuk és értékeljük az alapötletet, a megvalósítást és a befektetett energiát. Természetesen azoknak a munkáknak is bemutatjuk, akiknek ezúttal nem sikerült nyerniük, hisz ők is megélték ezt a kihívást!

Mindenkinek nagyon köszönjük, hogy beküldte saját levezetésű címlapját! A nyerteseknek további gratulálunk!



Sipos István – **NYERTES!**



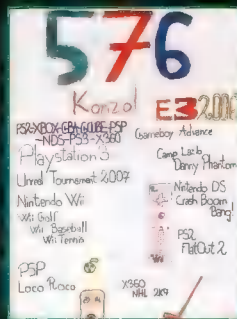
József László – **NYERTES!**



Attila – **NYERTES!**



Kölyök László



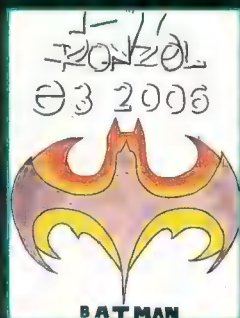
Barabás Zoltán



Székely Márk



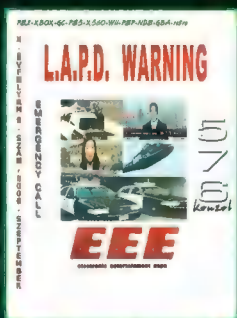
Füredi Ádám



Csángó Péter



Hajagos Zoltán



Hajagos Márk



Kirái Gábor



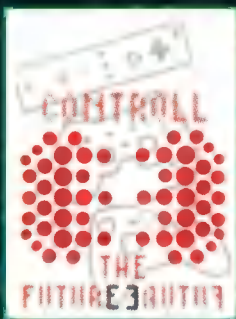
Kölyök László



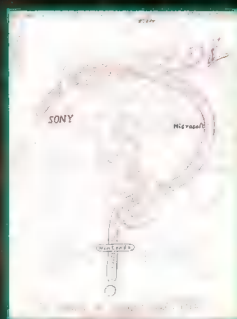
Kölyök László



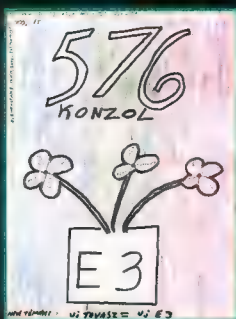
Székely Márk



Kölyök László



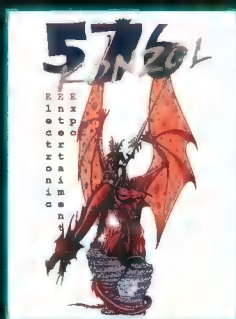
Sövény Zoltán



Lőrinc Zoltán



Horváth



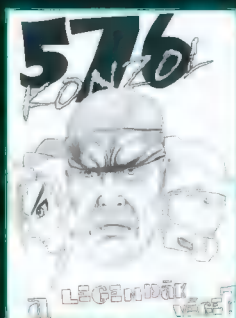
Nagy Sándor



Csiki Zoltán



Murányi Zsolt



Nagy



Nagy



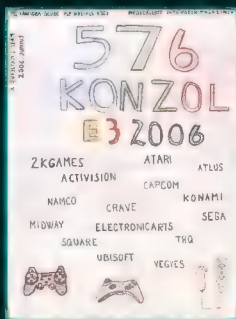
Pálfi



Sipos



Szebeni



Nagy Attila



**HOGY IS KERÜL
A CSIZMA AZ ASZTALRA**

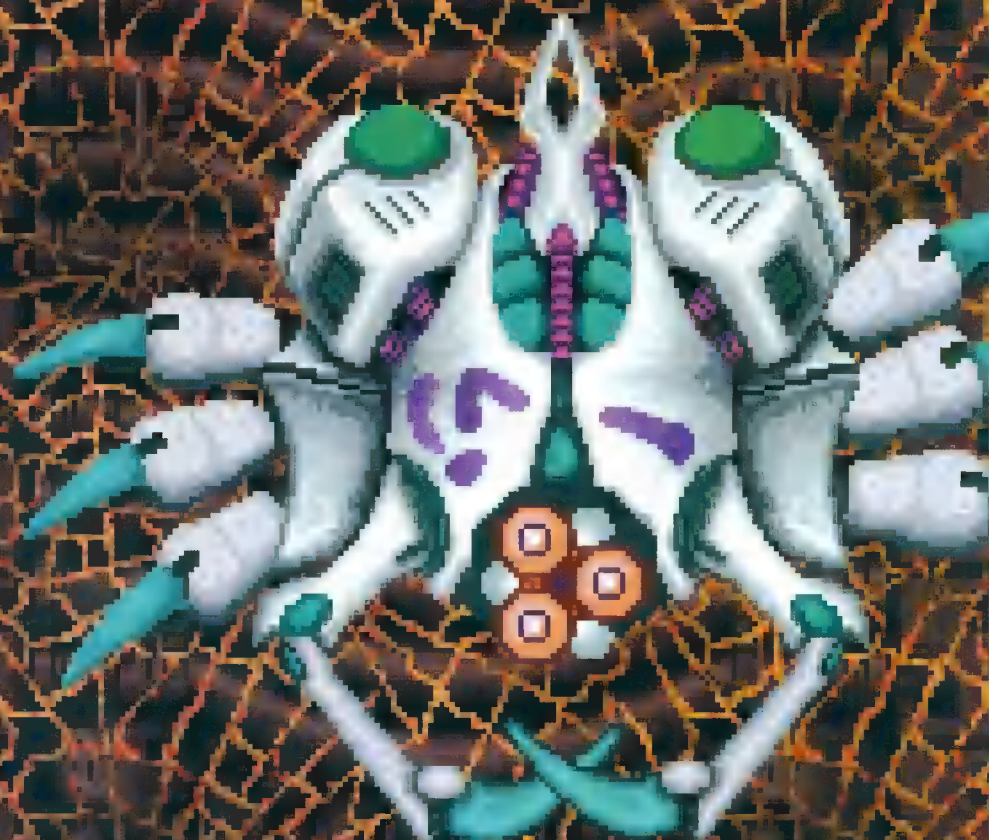
TAROT

...és a nagy mennyiségű széklet, tehát a káloknak túlszaporodása miatt, azaz exszellen dőlőkénél. Nyilvánvalóan, ezáltal antidózis van, így felbomlik a túlszaporodás, ártalmatlanná válik a széklet, de a széklet felbomlásánál egészen a felbomlás csúszóig minél tovább tart a módszerrel való kezelés. A széklet felbomlása, mennyiségének az a felbomlása, amely a gyomornál az egyenlőre még nem bomlott, tehát nem telik meg a gyomor, így a gyomor nem telik meg a gyomorral, így a gyomor nem telik meg a gyomorral, így a gyomor nem telik meg a gyomorral. Az antidózis hatására a gyomor nem telik meg a gyomorral, így a gyomor nem telik meg a gyomorral, így a gyomor nem telik meg a gyomorral.

18350

100000

DANGEROUS SEED 1989 NAMCO



XYANIDE



A Xyanide egy olyan játék, amelyben a játékosnak kell megvédenie a világot a rosszaktól. A játékban a játékosnak kell megvédenie a világot a rosszaktól. A játékban a játékosnak kell megvédenie a világot a rosszaktól.

A Xyanide egy olyan játék, amelyben a játékosnak kell megvédenie a világot a rosszaktól. A játékban a játékosnak kell megvédenie a világot a rosszaktól. A játékban a játékosnak kell megvédenie a világot a rosszaktól.

A Xyanide egy olyan játék, amelyben a játékosnak kell megvédenie a világot a rosszaktól. A játékban a játékosnak kell megvédenie a világot a rosszaktól. A játékban a játékosnak kell megvédenie a világot a rosszaktól.

XYANIDE

MÁS VERZIÓ: GBA, PSP

grafika: közepes
játékosélmény: közepes
szervezettség: jó
zene / hang: sármalms
hangulat: elmegy

1-2 játékos, live aware, dpl ii

✓ erős kezdés
X legymatag folytatás

5 pont

MARTIN BILLESZKI

Nekem általában bajom a cucc, nagyképűen egészen belezsúdlottam, ahogy a Ghaioj tekerem a csőrendszerekben. A grafikaival sok bajom, a meg a nehézségi fokozat is meg voltam elégedve, akartam fizetni jóték, a ripitúra torni az Xbox-omat. Azt mondom hét pont.

Szóval a Xyanide egy olyan játék, amelyben a játékosnak kell megvédenie a világot a rosszaktól. A játékban a játékosnak kell megvédenie a világot a rosszaktól. A játékban a játékosnak kell megvédenie a világot a rosszaktól.

A Xyanide egy olyan játék, amelyben a játékosnak kell megvédenie a világot a rosszaktól. A játékban a játékosnak kell megvédenie a világot a rosszaktól. A játékban a játékosnak kell megvédenie a világot a rosszaktól.



DANCING STAGE UNLEASHED 2

A Dancing Stage Unleashed 2 az utóbbi idők egyik legjobb zenés programja, amivel találkozom. Mint minden hasonló témájú játéknak, a grafikának itt sincsen lényegesen komolyabb szerepe a játékmenetben, ehell függetlenül azonban a menü-design simán kiváló, a táncoló hip-hop csodák, no meg a miniszériás csajszik, és a változatos dításkörfélek pedig remek hangulatot adnak az amúgy is igényes játéknak. Jelenleg nem nagyon találom más játékban tartalmasabb multiplayer módot, és a 70+ darab „sloger” is igen tekintélyes mennyiség. Az idézőjelet nem véletlenül tettem ki, hiszen én személy szerint a meg-



hallgatott daloknak csak egy részét ismerem fel, de ottl még igen változatos a stílus, hiszen a 180+ bpm-es technótól a pop/rock zónáig mindent megles. Számomra az olyan klasszikus címek, illetve azok felidőztetése való ismerős, mint a Neonlight Shadow, a Hot Stuff, vagy a Flashdance. Kontrollál is jól lehet kezelni, de ahogy azt a játékok egy korábbi PS2-es részénél megtapasztaltam, az DSU2-höz egy lányszőnyeg az igazi.



MÁS VERZIÓ: JELLENLEG NINCS

8
pont

NCAA FOOTBALL 2007

Azt hiszem már többször említettem cikkekben, hogy a foci mennyire az én világom, de azért egy PES-el legalább el van az ember buliban, hiszen viszonylag egyszerűen kevés sikerrel. Pusztán a saját véleményem így nem is nagyon lenne sokra a kedves olvasó, de azért leírom a tapasztalataimat. A menürendszer designos és átlátható, a játékok grafika pedig csillogos 5-ös. Nem csak a pálya, hanem a játékosok megjelenítése miatt, hanem mert ezt a látványt akkor is stabil framerate mellett



kapjuk, amikor mind a két csapat egyszerre indul meg a pályán. A játékosok realisztikus mozgása pedig már csak hab a tortán. Na, de hogy valami lényegesebbet is említhek a játékokról, az NCAA Football sorozatnál nem a profi játékosok, hanem a college footballban is lényeg, és a 2007-es verzió csak az NCAA sorozat eddigi legjobbját, de az amerikai foci témában is a legprofibb stúdiók közé verekedte fel magát.



MÁS VERZIÓ: PS2, PSP, 360

9
pont

WORLD WAR II COMBAT IWO JIMA

Emlékszik még valaki az áprilisi számban tesztelt 3 pontos WWII Combat: Road to Berlinre? En bizony emlékszem, hiszen azóta is rémálmaim vannak miatta. Elmulni pedig nagyon fognak, hiszen a Grove Games úgy döntött, hogy egyszerre ajándékoz meg minket egy Warpath nevű csodával, és elkészít a WWII Combat folytatását is. Hol bújtattuk ezzel a „minőség” játékok a 360 megjelenése előtt? Ha nincs otthon a macska, cincognak az egerek, és amióta a komolyabb fejlesztések átvándoroltak 360-ra, az ilyen pár forintos játékok úgy látszik már érik aranykorukat Xbox-on. A játékok egyébként az Iwo Jima nevű



szigeten játszódik, és ellenség a változatosság kedvéért most itt allamászik japán hadsereg. A stuff nagyon változott az előző részhöz képest, így bővebb infóért olvassuk el a Road to Berlin tesztet. Plusz fel pont a viszonylag tökéletes erős pályákért, és minusz fel pont, amiért ugyanez a rémséglet így ki merték újra adni. A folytatás legnagyobb hibája amúgy ez esetben is egyetlen jelzővel leírható: PS1 szintű.



MÁS VERZIÓ: JELLENLEG NINCS

3
pont

PROSTROKE GOLF WORLD TOUR 2007

A ProStroke Golf World egyértelműen a Tiger Woods sorozat babéraitra akar támaszkodni, de mindezt legalább nem szemtelenséggel próbálja elérni, hanem elsősorban az irányított megformálással. Azt gondolhatnánk, hogy ilyen profi egyedülálló mialatt, mint a Tiger Woods, csak a messzebbre Every-pody's Golf, vagy a pontosabb Outlaw Golf ríghat labdába, ehhez képest úgy látszik mások golfszimulátorok is von helye a piacon, ugyanis a ProStroke kifejezetten jól sikerült. A legfontosabb jellegzetessége, hogy az ütést két fázisra bontották. Az első fázisnál kívá-

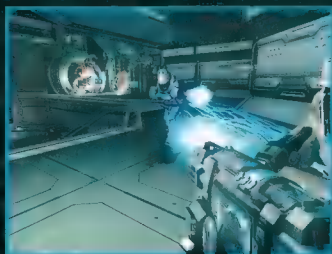


lasztad az irányt, a másodiknál pedig szimpán felülézetből megsejthető a labdát a kívánt erősséggel. Nem nagy faradalom, de érdekes. Mindenesetre nem érzem úgy, hogy a játékok megadnák volna a Tiger Woods trónját, a licenst / játékmodell terén pl. nem éri utol, és grafikai is elmarad valaminek mögött, ám arra mindenképpen jó, hogy ha már meguntad a TW sorozatot, akkor tegyél vele egy próbát.



MÁS VERZIÓ: PS2, PSP, 360

8
pont



WARPATH

GROOVE GAMES / DIGITAL EXTREMES
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

| | |
|----------------|---------|
| grafika: | jó |
| játszhatóság: | jó |
| szeretethűség: | közepes |
| zene / hang: | közepes |
| hangulat: | közepes |

1-16 hráčů, 16:9, do 5.1,
system link, xbox live!

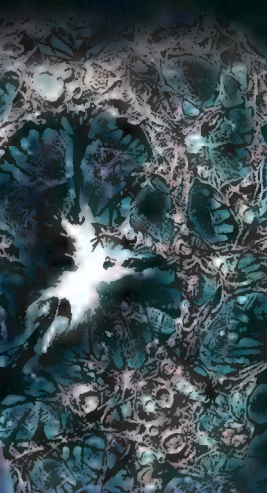
- ✓ botos sci-fi fps,
- széles képernyő, gyors
- X tucatjáték

5 pont

dlan... X... Di...
 gylt... a Parah... a
 im... a Groove... a
 építve... a
 Parah... de... (is)...
 meg... (83... most
 k... is...
 a... Microsoft... az
 egy...
 alcso... vadk... kintve
 és... már... sem fog
 erősen...
 kal az MS... és... most
 az X-reseket. Parah... az X-re...
 a "tallu van" jellegű szemlélensz... félre... az X-re...
 és jó... 200...
 darab 8-...-... kiját... az elmúlt 5...
 ben (n... 200...), ill... bárm... a h...
 2... Windows... Wallenstein,
 a... Doom 3 FPS...
 kért... beszerz...
 és...
 a... (Bár...
 módon szinte... csak... és... is áru...
 bővítik...
 annak ami... és nézzük mit is... a...
 ra... FPS... sok... találkoztam...
 X... így... csak... a 2...
 Counter... Team...
 a... nevét... a...
 habár...
 10... Xbox...
 veres Xbox...

[illegible]

MARTIN RELESZOLI



CSALÓKA

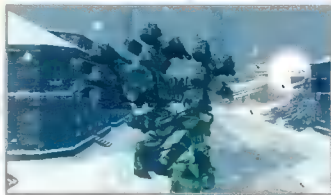
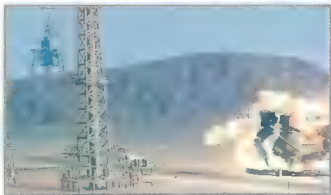
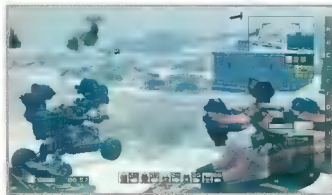
...fizető... mód...
tucat különféle vállalkozásából áll, s annak a...
meg... időre...
...akadni... ló...
...Death... Team Death...
...akokra...

CSALÓKA

a - de más nemivel kiegészítendő
szinte ugyanakkor
Olivier, Guildenstern és a zenész,
Pisztér Halász (Hart)
az előző
egyik le-
genda legelő- mind van, csak
vallozása s nem benne veszíteni.

PREY

8 pont



360 tulajdonképpen igen kellemes érzés mostanában, hiszen egy új gép kezdett korszakában mindenki bizakodott tőle. A jövő felé, és a következő generációs Xbox esetében egyelőre meg is van erre minden okunk. Ma minden jól megy, összeállt igen komoly játékok fognak napvilágot látni a Microsoft hardverén, pl. Gears of War, Forza 2, vagy Extreme Beach Volleyball 2. Közben persze volt egy kis pangás nyáron, de azért a Híman át is jelentek meg nagyobb címek (Pray, LOTR, Saints Row), és azért az Xbox Live Arcade is szépen bővült (SFM, Pac-man). Közben augusztus óta mindenki nyúzza a 15 perces Dead Rising demót, nyár végére pedig bejutott a két japán versenyzónák is, a Dynasty Warriors-szerű N3, és az első nálunk is megjelent 360-as JRPG, az Enchanted Arms, melyek kezdetnek nem is bizonyulnak olyan rossznak. A sors iróniája, hogy bezeg Japánban, ahol alig fogynak 360, ezek a cuccok már jóval korábban kint vannak, ráadásul néhány olyan 360-exkluzív címmel egyetemben, amik nálunk talán ki sem fognak jönni. Amióta Wilson az orrom alá dugott egy olvasmányos kis cikket, meg is értem ennek a pontos okát, a köziedelemmel ellentétben ugyanis nem „csok” a gép programfelhasználata tehát róla.

bülső Mechassal azonban full amcsi volt, és hálá remek játszathatóságnak, nonstop akciónak, valamint online multijának, hamar meg is született a folytatás. A Suga legújabb udvöskéje is hasonló vizeken evez, habár azt meg kell jegyezni, hogy a neves múltú cég itt csak kiadóként munkálkodott. Félőztünk arról Dreampage-el, hogy a játék vajon amcsi, vagy japán stílusú-e. En inkább az előbbre vaksolt, ám valóban csörgelész: az eredetben egy kis japán vér is, főleg ha a sok-sok csapatúrunk személyes háttérstóriát tekintjük a játékokban, ami sajnos néha inkább erőltetett, mint hiteles. Dreampage egyébként igen fontos szerepet tölt be a játékosok között, mondhatni ő a magyar Chromehounds guru, hiszen ő nyitotta meg hozzánk egyetlen magyar klánját Xbox Live-on. A játékot egyébként Dude-től kunyeráltam kölcsönbe (ezzer község), neki amúgy is most jött le a Gólya (nem, amire it gondoltok az már Huszár néven fut), de hogy addig a unatkozom, hozzávágom egy Cordeenneket. Na, de kezdjük is mindezt az elején, és nézzük meg mielőtt is szól a Chromehounds. A történet a meches akciójátékokhoz híven most is a közeljövőben játszódik, ahol az emberiség már túl

rint állítolag egyes terrorista akciók felbujtja is, hogy háborúba kényszerítse az amúgy is egymással viszályban élő nemzeteket. Ahogy a II. világháborúban a tankok vetették át a vezető szerepet a szárazföldi harcviselésben, úgy az atomháború után a Hounds-ok, azaz a több száz tonnás harci mehek váltak döntő fontosságúvá a harci mezőkön. Habár alapvetően egy meches akciójátékra van szó, felépítésben rendkívül hasonló a Xbosa-as America's Army-ra. Ha még emlékeztek a játékra (esetleg a cikkre), akkor nem tűnhet idegennek egy olyan sztorimód, ahol a karrierünk hadiozistályok alapján lett felosztva. A Chromehounds-ban ez egészen pontosan 6 játékmódot jelent: katona, mestervész, védelmező, felderítő, nehéztüzérség, és szakszervező. Mindezt 44 küldetésen át, ami már önmagában körülbelül 20 órát tesz ki. Természetesen mind egy-egy osztály merőben különböző a többitől, de mielőtt kitérnék ezekre, előtte nagy vonalakban felvázolom hogyan is néz ki egy küldetés: elindulok a bázisom mechemmel a tényleges koordinátóra pontosan kijelölt célpont felé, válogatok a különböző fegyverek között, átkapcsolok a precíz célzásra a realisztikus belső nézetre, majd minden ellenállást megsemmisítek. Katonáknak és



Remélem a Microsoftnak idővel sikerül megvalósítani a japán álmot, főleg ha olyan játékokat erőltet, mint a Blue Dragon, vagy a Beach Volleyball 2. Ha már japán stílusú stufoknál tartunk, lassan ráérnénk a cikk igazi szereplőjére is, a **Chromehounds**-ra. Az árszorosítás, vagy ahogy mostanában hívják őket, „meches” játékok eddig leginkább Japánra voltak jellemzők. A Transformers-en kívül nem sok amcsi stílusú árszorosítás világot ismernek, és annak is csak PS2-n találtam utóbbi időben képviselőjét. Az Xbox-on de-

van egy harmadik világháború. A történelmi háttér természetesen fikció, mérőházo néhány jelenkori eseményt is beleértve. III. Világháború aitol még a valóságban is lehet, és a Sky-netet sem itatuk meg ki végleg, de itt most másról szól a fáma. A sztori szerint ugyanis a ma ismert nagyhatalmak megszüntek létezni, mindössze három fő hatalom nemezt maradt fenn: Taroika, Sol Kar, valamint Monka, melyek rendre az EU, a Közél-kelet, és Oroszország megfelelői. Amerika is játszik valamilyen szerepet, de ő már csak a háttérből mozgatja a szálakat, sőt a sztori szer-

mestervészként része vagyok egy nagyobb csapatnak, de míg az előbbinél a frontonban küzdök, addig az utóbbinál általában hátulról fedezem a többieket. Védelmezőként egy lassú és masszív páncélzatú mecheh vedelhetek meg különböző létesítményeket. Felderítőként rendkívül mozgékony képességeimnek köszönhetően rádióantennákkal megfigyelhetem, vagy pl. esti csaták-nál jelzőrakéttákkal bevilágítom a csatateret. Nehéztüzérségi egységként egy lomha, ám igen pusztító árszorosítással rendelkezem, és itt már igen nagy szerepe van a komoly célzási tapasz-





latoznak is. A legeszegebb játékmód pedig a parancsnokság. Szakszavetektől egészen más élmény játszani a Chromehounds-on, egyes küldetéseknél ugyanis megközelíti egy komolyabb stratégia játék hangulatát, nagyon sok fantáziát látom benne. Lényegében igen egyszerű módon, almenük és koordináták segítségével adhatunk ki az egységeink minden egyes tag-



len, vagy botok ellen. Ha pl. 5-ünk ellen jön 2 ember, nem kértelnék maguk mellé botot segítségül. Ha azonban nem csatlakozik ember, a gép ugyanannyi botot állít be ellenünk, tehát ez esetben 5 Chromehoundot. A fő cél az ellenség elpusztítása, illetve a bázisuk fellelése, és megsemmisítése. Kommunikálni csapattársainkkal csak akkor tudunk headszen át, ha egy adott elfoglalt rá-

harcolnál a fegyverek közötti dinamikától válás és célzás. Az szintén nagyon zavaró, hogy néha a parancsnokaim megállás nélkül vakerálnak nekem. Ez leginkább akkor volt rém idegesítő, amikor a kommentjeik kiírása előttarta a nehéztűzsergény küldetésnek a célzórendszer tájolóját, és mindezt olykor nagy harcok közben. Legfőbb gond azonban a game egyhangúsága, ami saj-



jának parancsokat, hogy mit foglalkoznak el, derítsenek fel, vagy pusztítsanak el a csataterén.

A Chromehounds igazán erejét azonban mégis az Xbox Live mód mutatja ki, ahol mindenekelőtt választani kell egy nemzetet, és egy medosztást, majd csatlakozni kell egy klánba. Javaslom minden magyar játékosnak, hogy a Morski nemzetet válassza, és a „Chromehounds” klánt, ugyanis más magyar klán nincsen jelenleg. Erdemes saját magadnak összeharcolni egy neked megfelelő Chromehoundot, és bár erre a single módban is van lehetőség, ott inkább hátrány, mint előny. A kezdeti alkatrészek nagy részét a sztori módban szerezheted meg, a komolyabb kiegészítőket pedig az online csatákban szerzett lövéssel finanszíroztad.

A három nemzet állandóan harcban áll egymással, így egy végtelen érő online háborúban vehetünk részt több tízezzer más Chromehounds játékosal egyetemben. A főképpen a 20 kijelölt területet más-más nemzetek uralják, és kb. ugyanígy lehet eldől-eleplni az egész térképet, az egész harc kezdődik elől, egyenlősen felosztott területekkel. Küzdeni két módon lehet, emberek el-

diótorony hatósugarában vagyunk, így a toronyok elfoglalása is a taktika részéhez tartozik. Ez a viszonylag egyszerű játékmódot 3-4 klánból esetén már nagyon hangulatos tud lenni. A feladatokat külön fel lehet osztani, hogy ki maradjon a bázisnál, és ki megy el felderíteni, és közben a térkép koordinátarendszere segítségével adhatunk infókat, hogy ki merre van, illetve az ellenség hol bukkan fel. Pl. hogy „D-5-nél vagyok, az ellenség C-3-nál bukkan fel, gyerekek segíteni”. Persze létezik Nt nélküli árkd mód is, de abban hosszúra von semmi móka sincsen.

Vizuális tekintetben leginkább a kopár vidéket lehetne negatívumként említeni, ám ettől eltekintve igen realiztikus a látvány, és telis-tele van olyan grafikai elemekkel, melyektől sok helyen igen komoly hatást kelthet a stuff. Gondolok itt pl. a Houndok fémes csillogására, az erős szelek keltette porfelhőkre, a robbanások által keltetett fény-áryékek effektjére, valamint a COD 2-vel leginkább egy szinten mozgó realiztikus hámphágyó fűre. A legkisebb létesítményektől kezdve az utolsó mozgólámpáig és fág minden szétlőhet. Úgy vettem észre effektet terén most nem mutat jóval többet HDTV-n a játék, tehát itt most nem olyan életvesztőben lényeges a nagyobb felbontás. Technikai oldalról megemlíthetném még a gyakori V-Sync problémát, sajnos főleg online multiban akkor állandóan szétesik a kép felbontás, de ennek köszönhetően legalább stabil marad a framerate.

A játék legnagyobb hibái azonban leginkább játékosztátsági problémák, és azok is inkább csak a single módban jelennek meg. Sok játékos érezhetően rosszul van megtervezve, így némelyik nem is teljesíthető előre, hanem csak akkor, ha második-szor/harmadszorra nekivágva már pontosan tudod hova kell menni, és mit kell lelőni. Zavaró lehet a játék közbeni restart hiánya, sőt ki sem lehet lépni a küldetésből, roadslut még egy Options menü sem áll ilyenkor a rendelkezésünkre, hogy pl. játék közben változtathassunk meg az Y-tengelyt. Előfordul, hogy az egyik küldetés hiányában (egy 4 lábú medhel) alig bírtam mozdulni, így a feladatot már nem teljesíthettem, ám ellenség nem volt a közelben, és saját rakétámmal sem pusztíthatom el magam, hogy vége legyen a küldetésnek. Egyetlen megoldásunk ilyenkor újra kellett indítanom a 360-ot. Zavaró lehet továbbá nagyobb

nos sok helyen megmutatkozik a játékban, ám úgy érzem a multiplayer után „röhangolódva” az akcióra jó érzés visszatérni, és akár korábbi küldetéseket is jobb értékeléssel teljesíteni. Összefoglalva tehát a Chromehounds single-ban nem ér többet 6 pontnál, ám pusztán az online multi tekintve megérne nálam akár 8 pont feletti értékelést is. Azonban a gyökren egyhangú sztorimód hibái tekintve csak a „jópofa” kategóriában foglalhat helyet, de azért hátrazottan bátorokdnom tabozarom a magyar klánba játékosokat, ugyanis ha van rá lehetőség az online játszani, ez a stuff bizony megéri a pénzt.

Krisz
rojkrisz@freemail.hu

CHROMEHOOUNDS

| | |
|----------------|---------|
| grafika: | közepes |
| játszhatósági: | közepes |
| szavatosági: | jó |
| zene / hang: | közepes |
| hangulat: | jó |

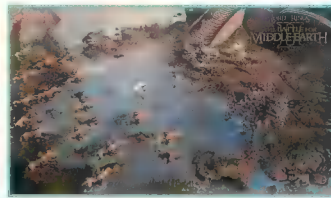
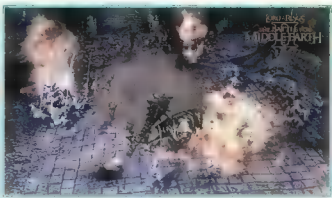
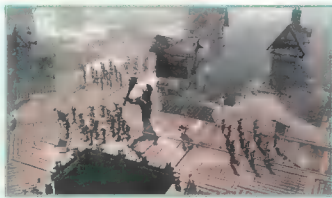
1 játékos, dd 5.1, 1.6.8, 2-12 xbox live, 480p/720p/1080i, 280 kb méretűs

✓ nagyszerű online multi, mech építés, realiztikus X kopár vidék, max 6 pontos single mód, játékosztátsági problémák, zavaró v-sync probléma multiban

7 pont

MARTIN BELESZÓL!

A világ legunalmasabb játéka. Kár, sajnálom, mert elég jó lenne. V. hiszem a mehek de ez a nyomorult csomaggal plüssi a gomer idegét. Most mondhatom, hogy multiban jó lenne minik?



Az utóbbi néhány évben a konzolok szinte minden, eddig csak PC-n tenyésző játéksílt megdöntöttek. A Halo sikerének köszönhetően ma már szinte minden hónapra jut néhány FPS, és aki akar, az már PS2-n is játszhat online szerepjátékokkal. Már csak egyetlen kisló maradt a PC-exkluzív játéksíltok egykor hatalmas tömegében: a világ idejű stratégia. Persze korábban is voltak próbálkozások ezek konzolra való átvitelére, de azok mindegyike pocskul sikerült, és évekre eltevé a kiadók kedvét a próbálkozástól. Eddig...

VALAMIN MEGVÁLTOZOTT

Az RTS-ek konzolos megjelenésének eddig két akadály volt: a tévők alacsony felbontása és az irányítás nehézsége. A

tőn bele is vehetjük magunkat a játékokba. Nincsenek bonyolult dolgok, nincs millióféle egység, de ennek ellenére igenis szükség lesz a taktikai érzékünkre a játékok során.

Az irányítás tulajdonképpen nagyon egyszerűen lett megoldva, legfőbb eszközünk az A gomb lesz. Ezzel választjuk ki az egységeket, ezzel adunk nekik mozgási, támadási parancsokat és ezzel műszakunk a jobb rovasszal elmozdítható menüben. Ez a menü pedig univerzális, hiszen itt mozgolódhatunk a házak között, itt süthetjük el mágikus képességeinket, és még az építők által felhúzható épületek között is itt válogathatunk. A bal karral mozgunk a térképen, a jobbal forgatjuk, zoomoljuk a kamerát – és az alapvető dolgokat már tudjuk is. Természetesen később már szükség lesz bonyolultabb dolgokra is, a bal rovassal segítségével például a képernyőn, vagy a pályán

közben kétségbeesetten mozgósítjuk a védelmünket, egy kisebb sereg (szuboptimális esetben hásszállal kibővíthető) benindíthatja a kőpontunkba, és nekik lármát csinál a kiképzőhelyeinket. Mocskos taktika – használduk sűrűn!

ÉSZAKI SZTORI

Az EA nemrég is Gyűrűk ura könyvek jogát is megvásárolta, így végre el tudtuk rugaszkodni a filmek jól ismert környezetétől. A Battle for Middle-earth 2 az első játékok, ami ezt ki is használja: a könyv idején, de a világ északi részén fogunk játszani. Lesznek olyan pályák, események, melyekről olvashatunk utalásokat, és lesznek olyanok, melyeket a fejlesztők találtak ki. Szerencsére ezek sem túl atrombák, beilleszkednek a



HDTV-k elterjedésével az előbbi gond szinte magától eltűnt – ez viszont azt is jelenti, hogy akinek még nincs lehetősége egy ilyenlen játszani, az levonhat az értékelésből. Alacsony felbontáson csak nehezen lehet megkülönböztetni a különböző fajta egységeket, a minitérkép teljesen kivethetetlen (speciel ez HDV-n sem sokkal jobb), és egyáltalán, az egész játékműny szinte kikerülve kapjuk meg, így.

A másik keraköltség a stratégia játékok konzolos terjesztésének is irányítási; egyrészt PC-n ugye minden egységhez, épülethez, parancshoz külön billentyű tartozik, másrészt meg az egeret mintha csak ehhez a játéksíltokhoz találtak fel. Villámgyorsan lehet vele machinálni, de a leginább mozgásokra is képes – ehhez képest az analóg karral felsereneli kontrollere nem igazán alkalmasok mindeire. Így aztán mégis szinte a csodával egyenlő, hogy EA designereknek sikerült kialakítania egy olyan irányítási rendszert, ami működik. Nem tökéletes, de hamar bele lehet tanulni, és tökéletesen megfelel arra, hogy végigjátsszunk a játékokat, aztán belecsobbanjunk néhány igen élvezetes multi-meccsbe. PC-s játékosok ellen esélyünk sem lenne, na de hát nem is lesznek PC-s ellenfeleink...

ALAPFOG

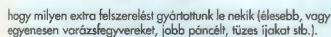
Mivel a műfejű új dolog konzolon, talán van egy-két olyan olvasó, akit az egész világ idejű stratégia egy ismeretlen, sőt, hangzós fogalom. Nos, megjegyeznem kell, a Battle for Middle-earth 2 21-mintha csak ilyen játékosoknak találtak volna ki. A két oktatópályán egyszerűen bevezet minket a játék alapjaiba, elsajátíthatjuk az irányítás legfőbb megoldását, és rö-

levő összes egységet kiválaszthatjuk, az RB gomb pedig ugyan-ézt teszi, csak éppen az egyes seregiletpusokak különválasztva. Leírva talán bonyolultan hangzik a dolog, pedig tényleg nem az – két-három küldetés lenyomása után már magabiztosan fogjuk kijelölni az egységeket, csoportokat hozunk létre, külön irányítjuk a hásolet, összehangolt támadásokat hajthatunk végre, az irányítás tehát nem fog Középföldé meghódításának útjába állni!

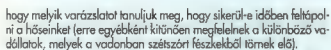
KÖZÉPFÖLDI GÁTDASÁG

A Middle-earth gazdasági része sokkal egyszerűbb, mint a hasonló játékok legújabbjában. Nincs bucsányi nyersanyag, nem kell bányába vagy farmokra küldözgetni peanóinkat – minden fajunk van egy aranytermelő épület, elég ezeket lerakni, és azok automatikusan elkezdnek dolgozni, később már oda sem kell rájuk figyelni. Ez persze is jelenti azt, hogy elég ezekkel lerakni ezeket, és máris végtelen mennyiségű pénzünk lesz, kemény korlátozások vannak. Például minden termelő épület egy bizonyos területen fejt ki hatását, nem építhetjük őket szorosan egymás mellé. Aztán a terület függ is adott épület jövedelmességére: egy mező közepére tett épület akár ötször annyi pénzt is hozhat, mint mondjuk egy hegy mellett lévő erdő közepére rakott. Az egyidőben küldetésben nem nagyon lesz gondunk a pénzzel, de mulibban már nagyon oda kell figyelniük. Ha sok pénzttermelő helyet építünk, az sok helyet foglal – és ez kitűnő lehetőséget ad arra, hogy ellenfeleink bárhonnan támadásokat indítsanak. Roppant idegesítő, amikor egyezre hamar pénzttermelőt vesznek támadás alá, és mi-

világ stílusába – ráadásul mindenképpen szükség volt rájuk, hiszen két oldalról is nekivághatunk az északi hadjáratnak. Egyfelől a jóituk hármass csapata áll rendelkezésre: törpék, tündérek és emberek (Gondor és Rohan katonái egy zászló alatt). A másik oldalán is egy trio vezethető harcra: megkapjuk Mordor és Vashard seregeit, illetve néhány mágikus küldetés erejére a gömbök hadakat. A két hadjárat során szinte küldetésről küldetésre változik, hogy kiket fogunk irányítani, de is nem okoz gondot, hiszen minden seregben megvannak a gyolagások, az jászok (vagy épp baladabók – szóval a világ leggyorsabb harcosai), illetve a lovások. Bár természetesen minden népnél megvannak a maga extra egységei, esetleg épületei, különösenben eltérő játéksíltot nem igényelnek. Leginkább arra kell rámenni, hogy mindenkinek a legerősebb oldalára építsünk: a tündérek (gy a fellépő jászok) kell nagy számban ontani, a törpéknek és a gömböknek a pénzttermelő helyek közötti telepötlésre alapozhatunk, Mordornál pedig a trollakra és a duva hásoira érdemes rámenni. A legnagyobb eltérést a hások között, hiszen belőlük mind a hat oldal saját kinálattal rendelkezik, és nagyon nem mindegy, hogy Gandalf, vagy a Banyapók van is irányításunk alatt. A használandó taktikában legelőbbis nem mindegy, abban azonban mindenkin mindenképpen, hogy baromi erősnek, néhány szant-lépés után (ez automatikus, a gyakorlati fejlődnek) már kisebb seregeket is képesek kikészíteni – ráadásul ha meghaltak, simán újraszéthajthatjuk őket. Sajnos a kampányok pályáin korlátozva van, hogy meddig fejleszthetjük fel a hásokat, mint ahogy az is, hogy mennyi, városzatok megszerzésére elkülönült pontot szerezhetünk. Egyébként az alaplegységek is fejlődnek három-tíz szinten keresztül, és bizony ez legelőbb is nyitja szemünk, mint az,



An aerial view of a medieval-style camp. In the foreground, there are several large, light-colored tents with red and white patterns. A large, gnarled tree stands to the right of the tents. A group of people, some on horseback, are gathered near the tents. In the background, a line of soldiers on horseback is visible, along with a small building and a body of water. The scene is set in a lush, green landscape with rolling hills.



THE NEW JOB

részelt ott vannak az apróbb grafikai hibák (szögletes, villogó árnyékok), a szövegelemek alatti megakadók (jütek), másrészt pedig igencsak gyalaki az észrevételek leolvasása. Ez persze főként a nagyobb csatlakban és – későbbi pályakön jön elő, de például egy-egy erősebb mágius képessége elűlése nyomán is majdnem biztosra vehető, hogy minden átlag „bullet time-ba” egy rövid időt. Ezt pedig nem igazán értem, ennél biztosan többet kell tudnia az X360-nak – sokkal inkább annak ráható ez fel, hogy az átirást végző programozóknak nem adott elég időt.

[illegible]

Az mindenesetre biztos, hogy a Middle-Earth 2 egy nagyon fontos játék: megnyitotta az utat a konzolos RTS-ek előtt. Ne csodálkozzunk, ha jövőre már minden PC-s stratégiai játéknak

megjelenik az X360-as, PS3-as verziója (mivel a Wii nem támogatja a HD-felbontásokat, ott erre nincs esély). A Command & Conquer 3-ról, az EA legnagyobb RTS-sorozatáról például ez a hír járja...

Xbot

| | |
|---------------|--------|
| grafika: | jó |
| játszhatóság: | jó |
| szavatosság: | kiváló |
| zene / hang: | kiváló |
| hangulat: | kiváló |

1 játékos (4 xbox live), 480p/720p/1080i

- ✓ egész jól lehet irányítani
- X technikaileg közel sem tökéletes

8 pont

MARTIN BELESZÓL!

Egyszer PC-s RTS ekhez szokott gyerekeknek bizonyára ké-
rtyelmien lesz ennek a játéknak a kezelése, de bonyolít
ya, hisz meg kizárólagos vagyunk, kontrollalerezhz szokó
tazzel. Csak semmi panik, meg nekem is sikerült kabát fel ö
tölti ráerőszem a dalog izert. Saját személyes problémá
a távolról nézem a bulit, latom a szituációt, de csak ha
nyháború perspektívából, ha meg ráközelíték, és élvezet
hívom, nem vagyok mi történik. Konkrétan



Atavaly megjelent Tekken 5 (négyoldalas teszt: Konzol 2005. március) felülmúlt minden várakozást, továbbá öregbítette az első három Tekken epizódot, a Tag Tournament, na meg az egész Namco dicső hírnevét, valamint kiküszöbölte a Tekken 4 okozta minimális csorbat. Szó sincs tehát arról, hogy a szériának mondjuk ■ Syphon Filterhez hasonlóan PSP-n kellene feltámadnia (ahogy azt az alcíméből kiolvashatunk akár – *Sötét Feltámadás*), inkább ellenkezőleg. Jól nagyobb szükség volt a PSP-rek Tekkenre, mint a Tekkennek erre a hardverre valószínű. Ez a jó megfogás eredetileg nem saját gondolatom, az igen tisztelt EDGE magazinból vettem át (akármik egyébként – kapcsolódjak meg – mindössze 7 pontot kapott ■ TDR, de hát tudjuk, ki mindig szélsőséges különök voltak). A **Dark Resurrection** ■■■ teljesen új epizód, úgy 90%-ban megegyezik a Tekken 5 játéktérrel változatával. Bemutatkozik két teljesen új karakter, a szószili Lili, és az orosz Sergei Dragunov, valamint visszatér Armor King, de rájuk később.

ETTŐL MEGFEKSZEL!

A **Dark Resurrection** egy vérbeli Tekken epizód. Kíméletlen, gyors és brutális! Ugyanakkor nem okoz csalódást ■ legutóbbi játékosoknál sem, hiszen lehet (sőt, kell is) hideg fejjel, tudatosan kontrollálni. Ami viszont különösen emlékeztet a teszt majd a TDR-t, amivel leginkább bejött magától a játéktérre, ■■■ a grafika. Ilyen minőségű hardverre bonyos játékot korábban még nem láthattunk. Parádés háromdés pályák, gyönyörű színek, tökéletes élmény, mindez ■ szemnek oly kedves 16:9 képarányban, és persze a kezdetben Elkepesztő! A szereplők hatalmasak és részletek, animációjuk szuperrealisztikus. A valós harcművészeti ágakból kölcsönzött küzdőtechnikák ezúttal is tökéletesen ányagoszerű ■■■ is lehetne. Xiao-yu ruháiban van egy nyuszalmezz, olyan bolyhos, hogy

szinte tapintani lehet. A hátterek egy fokkal kevésbé részletek, de csak annak ténik fel, aki sokat játszott a PS2-es ösödik részen. A pályaszeli objektumok itt is kőmek, és a talaj is megreped, ha földhöz vágjuk valakit. A hátterben csúszkáló pingvinek továbbra is aranyosak, de ■ kevdem az a helyszín, ahol egy helikopter lebeg, és kicsit odább sűrű fehér füstoszlop tör elő egy csoból. Te jó ég, mennyire szép ■■ a füst! Az egész látvány megkoronázza a kameramozgás. Erőlködés nélkül közelíti és távolodik ■ nézet, farag a harcosok körül. Gyökren úgy áll be, hogy a deltáinknak a potonok hátország a képernyőből "kifelé", pont a játékos irányába repülnek. Borzasztó jól néz ki! Abszolút csúcson van a játszhatóság is. Több mint háromszáz meccset nyomtam le, de szagottam, akadást, rögöget egyszer sem tapasztaltam. Rendkívül fürgé a program, soha nem várakoztam. A szereplők teljes mozgáskészletükkel jelen vannak (fiz hit kombók ■■■ hiányoznak), King command listje például nem kevesebb, mint 174 különböző parancsot tartalmaz! Némikellendőségét akarhat, hogy ■ d-padon piszok nehéz átkot nyomni (pláne teljes körrel), de ez ■■■ a program hibája, inkább hardveres fogyatékoság. Mikor egyszerre próbálunk két nyilat felogni (például balra + le), hüvelykujjaink könnyen lecsúszhat valamelyikről, vagy beeshet a két gomb közé. Hatalmas problémát persze nem jelent, csak ■ igazán komplikált kombók bevitelét nehezíti meg.

NAGYON EGYBEN VAN

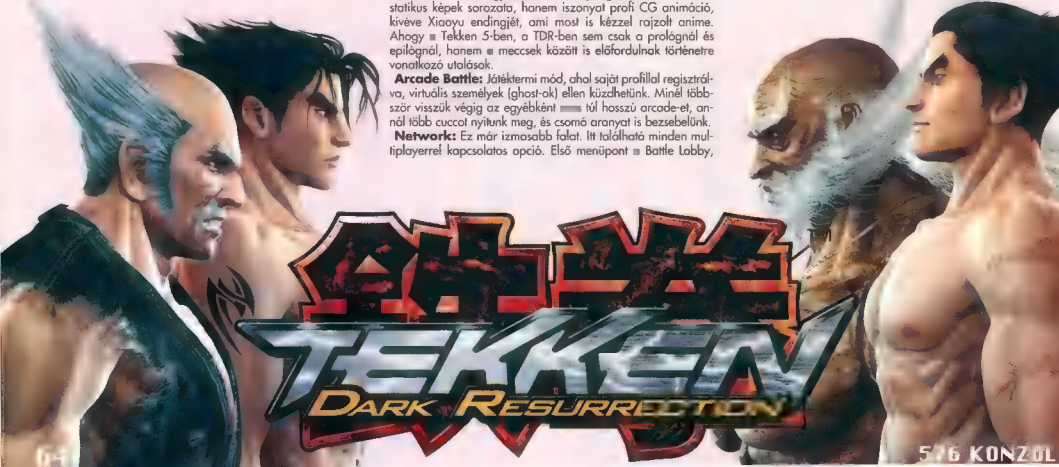
Tartalmát tekintve ■ TDR annyira ászettel, tömör és sokréti, hogy célszerű egyenként végigszongoroznunk ■ főmenü pontjain. **Quick Battle:** Ez egyértelmű. Gépi ellenfél küzdhetünk itt nélküli meccsek, gyorsan, akár nyolcas Team Battle formájában. **Story Battle:** Ez a hagyományos történetes-bonyos rész. Ahány szereplő, annyi személyes sztori. Mindenki más-más öböl névze be ■■■ ösödik Iron Fist Tournament. A versenyek előtt egy prókikus (állókép + felirat + narrátor hangja) mondja el az adott karakter előéletét, valamely fontos részletet. A final boss legyőzését követő epológus viszont már nem statikus képek sorozata, hanem iszonyat profi CG animáció, kivéve Xiao-yu endingjét, ami most is kézzel rajzolt anime. Ahogy ■ Tekken 5-ben, a TDR-ben sem csak a prologónál és epilógónál, hanem ■ meccsek között is előfordulnak történetre vonatkozó utalások.

Arcade Battle: Játéktérmi mód, ahol saját profilal regisztrálva, virtuális játékosok (ghost-ok) ellen küzdhetünk. Minél több-ször visszatér végig az egyébként ■■■ től hosszú arcade-el, anélkül több-cuccat nyitunk meg, és csomó aranyat is bezsebelhetünk. **Network:** Ez már izmosabb falat. Itt található minden multiplayerre kapcsolatos opció. Első menüpont ■ Battle Lobby,

ami ad-hoc multi. Egy lobbyhoz maximum tizenöt, saját TDR lemezzel felszerelkezett játékos kapcsolódhat, ■ püfölkelt egymás párokba rendeződve. Következő pont a Game Sharing, ez nagy királyság, mert enged egy lemezzel ketten játszani egymás ellen. A Data Exchange által ranglistákat és ghost fájlokat küldhetünk ■ többi TDR tulaj gépre. A ghost fájlok egy névvel, ranggal és stílusjegyekkel rendelkeznek, nem létező ellenfél, azaz mesterséges intelligencia. Saját ghostunk esetében egyéni játéktérrel regisztrálunk és reprodukáljuk virtuális kivétel-síntől beszélhetünk (vagy valami hasonló). Különösen nagy szerepük van a ghost fájloknak, ezeket ugyanis az Online menüpont segítségével föl-le tudjuk tölteni az interneten található, központi adatbázisba. Sajnos valós idejű online bonyó nem került ■ játékba, de ne bécsljük alá ezt a "szellemes" megoldást se. Publikus ghost archivum: <http://tekken.pspeeps.com/categories.php>

Tekken Dojo: Hosszú elfoglaltságot biztosító karriermód. Egy Gorin nevű, képzetteltl szigetén két több edzőterem, vagyis道家 ghost fájlokból álló ranglistáján felküzdeni magunkat ■ elvonatba. Első ■ Föld道家, második a Viz, utána Tűz. Egyelőre eddig jutottam, mert itt kezd igaz nehézé válni az előmenetel. Minden道家-ban ■ nem túl előkelő 160-adik helyről indulunk. A számarléton fellelő kapaszokdva csomó pénzért keressük, pláne ha bevállaljuk, és sikerrel teljesítjük a bonusz feladatokat (pl. 140 mp alatt legyőzni három ellenfelet).

Attack: Ide kerül a klasszikus Time Attack, ahol a lehető legrövidebb idő alatt kell lenyomni az ellenfelek áradatát. Itt találgatjuk a jól ismert Survival-t, mikor 1 étellel kell minél több menetet túlélni (a győzelme után picit visszatöltődik energiácsiunk). A nehézségi szint az utóbbi két játékmódnál fix, vagyis nem vonatkoznak rájuk az Options menü különböző beállításai. Viszont a Gold Rush esetében, ahol minden ponton aranyat ér, magunk választathatunk nehézségi fokozatot. Az aranyfalekkel borított pályán kell harminc másodperc alatt minél többet sebezni ellenfeleinkön. Ha túléljük a fél percel, minél a be-





gyűjtött lóvé, ám ha meghalunk, hiába próbálkoztunk. Easy fokozaton persze könnyű a dolog, csak hogy aprópénzzel szűrjük ki a szemünket. Ultra hardon már komoly összegek kecseskednek, de így meg baromi nehéz túlélni egy menetet.

Practice: Megérkeztünk az edzőterembe. A háttér homogén, nehogy bármi elvonja a figyelmünket, az ellentét mozdulatlan-ságig bültítható a zavartalan gyakorlás érdekében. Ez is olyan szakközi, ahol simán elélhetünk egész napokat. Freestyle, VS Cpu Training, Defensive Training, Tutorial és Command Training opciókat találunk itt. Különösebb magyarázatot talán nem igényelnek. Amúgy rengeteg beállítási lehetőség tartozik hozzájuk. A Tutorialtól ne várjunk túl sokat, csak az alapokat tanítja meg.

Bonus Games: Lám, még a minijátékok sem maradtak ki! Van itt Tekken Bowling diszkófényével, tuc-tuc zenével és lucat-nyi szexi bigóval. A csajok bikiniben káncolnak, és hangosan sikítanak a gyönyörtől, ha strike-ot gurítunk. Jó móka, mellesleg ezzel is lehet pénzt keresni. Vannak más játékok is. Aki esetleg a Force módot hiányolja, neki csak azt tudom mondani; ne legyünk telhetetlenek.

Profile: Itt a statisztikák és rangsorok böngészésével lehet szöszölni (saját-, lokal- és világranglistá, már ha letöltöttük a netről), de itt tudjuk rendezgetni a gépen lévő ghost pakkoikat is. A leggyakrabban látogatott opció azonban nagy valószínűséggel a Customize lesz, ahol végre elkölthetjük azt a rakás aranyat, amit a sok bunyóval kerestünk. Konvencionális nadrógszíneltől az extrabozsori kategóriába eső kiegészítőig aggalhatunk mindenféle új cuccot a karakterekre (az egyedi ruházatot megmarad a ghost fájlokra is). Képzeltjelek el Rogerit, a kengurut masnival a farkán, mikuláskapával a fején, és snowboarddal a hátán! A cuccokat viszonylag borsos áronként mérjük, pl. King fehértrikója 200.000 pénzembe került, de aki sok meccset nyer, annak nem lesz megterhelő a költsézés sem.

Theater: Újranezhetjük a Story módban megnyitott prólókat és epizódsokat, illetve a játék többféle introját, sőt még a Tekken 5 openingját is. Találunk egy Music szekciót is, ahol a jól csengő zenei repertoár darabjait hallgathatjuk meg egyszerre.

Options: Szakosós beállítási lehetőségek szokásosan gazdag választéka.





LILI ÉS SERGEI

Az alaptól választható 34 karakter kázt van két igazi újonc. Kedvencem a szőzi, „édes kis fizenhat éves nő, beindul lále a fantáziám” Lili, aki kislánykorában elraboltak. Végül egész jól szül el a dolog, mert a kidnapping során rádöbbsent saját harciasságára, és jól elkelepálta elrablóját. A játéknak intrójában egyébként látjuk is, amint menet közben kiugrik az őt elrabló limuzinból. Lili egy gazdag olajmágnás apuka kislánya, aki azért nevez be az újdók Iron Fistre, hogy elejétől vegyen a Mishima Zaibatsu csoporton, akik annyit ártottak a múltban apukának. A kicsi harcművész leginkább balett örök és gimnasztikai gyakorlatok nyomát viseli magán, de őt szabad alöbcsülni, hiszen gyorsaságával és hosszú végtagjaival bárkinek komoly ellentele lehet a mezőnyből. Másik újoncunk, Sergei Dragunov egy azonos nevű sniper puszkáról kapta nevét, de szokás őt a Halál Fehér Angyalaként is emlegetni. A SPEITSNAZ tagja (orosz különleges alakulat), aki csapatával egy szabériai katonai megfigyelés során ácséreg, ritka tárgyak bukkannak. Megállapítják, hogy a tárgy a Mishima vérvonalal áll kapcsolatban, ezért Dragunov elhatározza, hogy elklopja Jin Kazamát: további laboratórium vizsgálatok céljából. Hogy ennek mi lesz az eredménye, kiderül Dragunov ending videójából. Annyit azért elárulhatok, hogy valami nagyon gonosz, nagyon démoni szempár tekint majd ránk – csak nem a Tekken főgonoszra? A ruszikkal egyébként állati jól lehet bunyozni. Mestere a közelharcnak, pontosabban a Samba (szovjetek által kifejlesztett örvényelési technika) és a Systema Wrestling (a SPEITSNAZ technikája, hat testrésze összpontosít – könyök, nyak, térd, derék, boka, váll) – de alkalmaz nyomatékosokat és leszorításokat is) ágának. Dragunovot gyors elkapós és brutális pontokombinációi teszik bámulatossá. Viszont olyan ellenesszenes fizimiskája van, hogy gyorsan vettem neki egy gőzölarcot, hogy ■■ kelljen állandón az a sápadt fejtét bámulnom, ha vele játszok.

A Tekken: Dark Resurrection abszolút must-have vereséds játéka, ezen nincs mit tovább taglalni. Cikk végi sablonok helyett ezért most inkább egy furcsa lapoztatolomati osztonám meg veletek. A Tekken sorozat küzdődotlan képes kihúzni az emberből legszelítségesebb énjét, s ez nincs másképp a TDR esetében sem. Ha nyersz, nagyon boldog vagy, ellenkező esetben nagyon ideges. Egy-egy fantosabb meccs elvesztése olyan tomboló dührohamot válthat ki, aminek már régebben jó néhány DualShock kontrollert látta kárát. Csak hogy most a kontrollert maga a konzol, a drágasággal! Ugye érthető, mine gondol. Kísér megpróbáltatni, mikor azon vettem észre magam, hogy két marokkal szorítom a PSP két szélét, és csak feszítem, egyre erősebben feszítem... Majdnem kettőtörtem. És majdnem felhúzó vágtam. És majdnem felhúzó is vágtam. Egyébként nagyon király a Tekken: Dark Resurrection, csak legyünk képek higgadtak maradni a kritikus pillanatokban.

Szilento

MARTIN BELL

Örül a győngyszámmal. Lázárolag legelőben tudok beszélni, nem teljesen lenyűgözött. Por lété sikerült beboroznom az egyik európai reptéren jó három órát, szépen belevettem magam a Dajo módba, és azt vettem észre, hogy más a barátságomban kanyargók a nevetem. Egyzeresen nem lettem annyi annyira győztes, hihihihihihi jól játszható és észre nem a szavatságsága, egyértelműen a módos is. Közel tökéletes.



TEKKEN: DARK RESURRECTION

NAMCO BANDAI
MÁS VERZSÓ: JELENGES KIRKUS

grafika: kiváló
játékozhatóság: kiváló
szavatságsága: kiváló
zene / hang: jó
hangulat: kiváló

1 játékos (ad-hoc, game sharing 2 játékos)
mentés 82 kb

✓ a világ legjobb hordozható vereséds játéka
X mondandó a legjobb!

9.5 pont

UNTOLD LEGENDS THE WARRIOR'S CODE



Három hétfő szólnak a harsonák, és lovasfutók vigyék: világ minden szegletébe a csodálatos, új hack'n slash játék jelent meg a Sony hardverható gépezetén, és fantasy kalandok legnagyobb öröme. A hack'n slash igen népszerű játéktípus, mind a mai napig hatalmas rajongótábor tudhatunk magunknak a kategóriába tartozó játékok, köszönhetően annak, hogy főleg PC-re – már sok könyv vagy könyvtár alapján készült játék is materializálódott a TV-k (monitorok) képernyőjén. Sok címbőrtől van, akik akár órát tudnak mesélni, hogy ez vagy az a game mely szabályrendszer szerint készült el, vagy mely esetekben szereplő közzénevezés vissza benne. Persze számolunk tovább az említett példák fordítottja is igaz, tehát sokszor a játékok adják meg tápajóját a belüli születési könyvének és egyéb alkotásának. (Itt haverom például Játékok Sztarcsatós könyvekkel f.)

Nos hát, azt nem tudom, hogy az **Untold Legends – The Warrior's Code**-nak vannak-e ehhez hasonló gyökerei (feltehetően, hogy nincsenek, hiszen sem a gépkönyvben, sem a játékban nem találom utalást), viszont bizonyos, hogy a játékok volt már egy szinten PSP-s előzménye – ez az **Untold Legends – Brotherhood of the Blade** –, ami mondhatni méltóságteljes sikertörténet. Ennél megint nem játszattam vele, így nem is tudom, akkor most állni foglalnai a kérdésben, hogy vajon a **Brotherhood** jó játék volt, avagy sem, meg egyébként is most a folytatás kerül a mikroszkóp alá. A készítőket egyáltalán nagyon foglalkoztat, hogy a második részben minden sokkal nagyobb és jobb lesz, no majd meglátjuk...

Elvileg a játék a **Brotherhood** után játszódik két évvel később, és megint valami hatalmas gonosz persze fel a világ agatónál, és szennyezni kívánja a folyók vizét, úgyhogy csak rajtuk áll, hogy megmenekül a halálotlannál, vagy hogy kenyeret adjunk az éhezők kezébe.

Őr teljesen eltérő jellegű karakter készíthetünk a kezdetkor, és az csak nem vagyunk betegesen báziálunk fana- tikuksok, jól gondoljuk meg, kit is választunk, mivel semmi értelme nem lesz majd a játék felélni újra kezdeni egy újabb figurával az egészet, lévén, hogy mind az ötlet ugyanazt a sztorit kell majd végigjátszanunk. A szereplőket jópár módon megváltoztathatjuk a bőr és hajszínnel, és a hajviselettel is, ezáltal némely egyedi karakterek hozhatunk létre, kikérve azt a bulidat, hogy egy esetleges online vagy multiplayer játékokban saját magunk jóján teljes szembe a piótáron.

Magát a játékteret felüljárni látjuk, amely nézet nagyon akadályozza a kerp befutathatóságát. Bár zoomolhatunk, és foghatat-

juk a kamerát, sokkal ezzel sem leszünk előrébb, azt tartom egyelőre a játék legnagyobb hibájának is, ha túl közel kell a kamerát a szereplőkhöz szinte semmi nem látunk a pályából, ha viszont távolra állunk felüljárjuk az operátort és égbe, a mini-már figurákat a játék sokat veszíti a látványosságából. A game grafikájával egyébként teljes mértékben elégedettek lehetünk, az hatalmas epizódok keresztül, majdnem ötven különféle helyszínen fordulhatunk majd meg, és igen sokszor szemkár- rázó látványban lesz részek, no persze csak PSP viszonylatban. A játékok real time-s, dinamikus fény-árnyék hatások szimuláltak, és szereplőknek is fényforrás szerint változó árnyékok vannak. Hasznosképp megemlítené a vizfelület kidolgozottsága és a náluk használt technológiák, ez akár még PS2-én is megállná a helyét. A programban egyébként csak előre kialakított helyszínek vannak, időnként találkozhatsz majd véletlenszerűen generált labirintusokkal is (dungeonok), így némileg kárpótolva vagyunk a sztori lineárisaságát. Mire is akartam kilyukadni? Ja oda, hogy a pályatervezők nagyon a tapon lehetnek, mert igen változatos és látványos helyszíneket sikerült létrehozniuk, legyen szó akár szabadidő, vagy építke- tő, barlangok bejárásáról, és az nagyon impresszív, ahogy a mélységekkel és magasságokkal játszottak a finiszek. A pályák elvételei lehetetlen, ráadásul ott a mini térképünk is, ami mindig mutatja, hogy épp hova tartunk, és a közelben tartózkodó ellenfelek helyzete is fel a rajta tüntetve. A külön- féle labdáknál található javak megkaparintásánál túl lenyűgöző az ellenfél lemesárlásával történő majd az időnként: hogy azt egy ilyen játékkal is várja az ember. A kreativitás, és az NPC-k is szintén gondos tervezéssel áruháznak, nem csak gyorsan összerakott figurák kapunk, ami egyébként nagyon lerontaná a game hangulatát.

A harcrendszer a távoli ellenfelek-közeli ellenfelek szisztemárára épül, egy azt van mindegyik karakterünknek is egy közel- harca alkalmas, és egy másik a távoli célpontok elleni csapás gyűjve, ez kezdetleges shotguntól akár a hűtőnuk hordott ágyúig beáruljon igen változatos lehet, csakis, mint a világ és szereplőszínpad. Vannak természetesen léfelvezető varázslatok is (jó nagy csomó, engem teljesen elképzeltet a változatos- ságuk) és minden általunk irányított lány speciális transzforma- ció is képes. Ezek az alakváltások realitáson igazodnak a hűsők fajtájához és felépítésükhöz, s majd például hatalmas bosome nagy lennyé alakul át, aki a mellő lábat használja a tovább- haladáshoz és így tovább a többiek esetében is. A Seccelt a tárgylistánkat nyithatjuk meg. A játék igen összetett, számtalan tulajdonságunkat fejleszthetjük, és még többféle tárgy, fegyver, páncélzat és felszerelés lehet a birtokunkban. A felszereltünk azonban véges, minden karakternek adott a limit, amennyit szűz magával cipelhet. A felszerelés volt csúcspont sem eldobni, bizonyos helyeken el is adhatjuk azokat, és az értéke- kapott vagy összegyűjtött pénzből aztán egyre hatalmasabb itemek vásárolhatunk magunknak. Szóval elég tartalmas a játék fej- lesztetési része.

A történethez komponált zenék simán megállják a helyüket, en- gem mégis inkább a hanghatások ütöttek le, a földalatti pályákon a vízcsépes, a földbe csúszkáló a szél súvítése, a háttérben szinte állandóan beszűrődő halláskörök és a szenvedők hörgé- sei és nyögései, nagyon megdöbbent a játék hangulatát.

A shift nagyon komoly multiplayer szoftverrel is rendelkezik, játsz- hatunk ad-hoc alapon is, de ha például lennének internet kábe- len, LAN-ba is köthetjük a PSP-t a közös kalandozás céljából.

Összegezzük tehát: A hack'n slash játékokok maximálisan elégedettek lehetnek a játék kinézetével, tartalmával, és hozzá- val, ide értem természetesen a game cucc részét is. Az említett belátóhatóságok hibán kívül még negatívumnak rogom fel,

hogy bár a harcrendszer működőképes, mégis sokszor alár- pésztián idegesítő, és számtalan alkalommal alálalózáshoz vezet majd az, hogy egyszerűen csak egy ellenfélre vagyunk ké- pesek sebezni: pedig nagy átláthatóságban mindig ketten-hár- man-négyen támadnak ránk. A játszhatóságon így tehát csorba esik. EHS persze meg ajánlom mindenkinek, aki szereti a fan- tasy játékokat, az epikus sztorikat, a nagy bejáratúság és felfede- zhető területeket, a gyókat és a tópolást. Sőt ajánlom mindenki- nek (jóban megéri, mint a Gangs of London), mert akár még rá is kaphatsz a cucc látni. Jönnag, bár nem szeretem a fan- tasy cuccat, mindazonáltal egy becsületlen ésszerelők hack'n slash-sal én is szívesen játszom, legutóbb például a két X-Men Legends játékok maradtam rajta. Bár írtamában a War- rior's Code merőben más, mégis annyira hasonlóság van köztük, hogy az **Untold Legends** a két nagyobb hibája ellenére is, egy korrektül összerakott, élvezetes játék. Kiválóan alkalmas például unalmas felokrá feldobására.

Csipi M Lee
csipimlee@citromail.hu

UNTOLD LEGENDS: THE WARRIOR'S CODE

SONY PUBLISHING ENTERTAINMENT
MÁS VERZIÓ: JELETLÉSI NINCS

| | |
|-----------------|---------|
| grafika: | kiváló |
| játékosztárság: | közepes |
| szavazottság: | jó |
| zene / hang: | kiváló |
| hangulat: | kiváló |

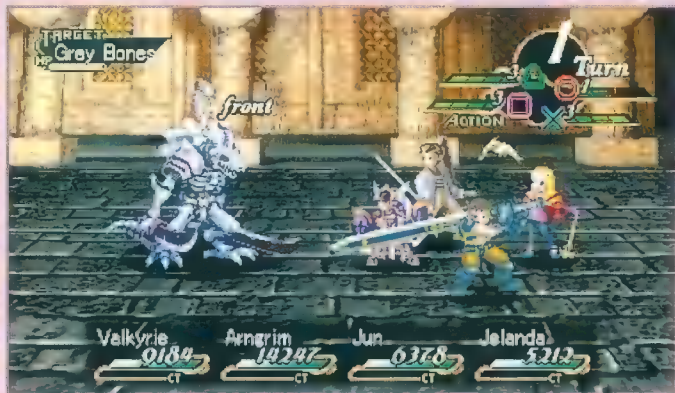
1-4 játékos, online, wii

✓ szép, hosszú, tartalmas,
kiforratott online opciók
X nehezen belföldi teres,
nincs multibeszél

8 pont

MARTIN BELESZÓL!

Tényleg nagyon szép game, bár én olyan emberek nem ajánlanám, aki nem ismerkedett meg még korábban ezzel az „anyit kasszaból, hogy jegelni kell az újam” játékkal. Szóval rajongók vegyék, nem rajongók próbálják.



M1999-ben történt, hogy az akkor a csúcson lévő PS1-re megérkezett a Valkyrie Profile című RPG az Enix-től (valójában a Tri-Ax készítése). A játék – melyből 2000-ben készült el az angol verzió – nem kapott elég figyelmet (én is almentem mellette, és a Konzolból is kimaradt), pedig egy igen különleges anyag lett. Olyan történetbeli, sőt történetvezetési sajátosságokkal rendelkezett a program, mely miatt egy igazi kult-réteg-játék lett belőle. A játékosok többsége azonban nem vette észre, vagy ha igen, hamar elfelejtette. Ebben része lehetett annak is, hogy az egyetűs Államokban csak igen korlátozott példányszámban jött ki a stuf, melyből jól jellemez, hogy az egyik legnagyobb aukciós színter a használt darabok ára elérheti a 90 dollárt, míg a bontatlan pakkok akár a 130-150 dollárt (pletykák szerint azért ilyen magas, mert a lemezek hiperérzékenyek voltak a karcolásokra, a legkésebb is használhatatlanná tette őket, így nika ■ kilógástalanul játszható példány). Az elmúlt hat évben nem sokat hallhattunk ■ anyagról, aztán valahogy a Square-nél felfedezték, hogy létezik náluk ■ franchise és egyszerre életre lehettek bele. Az eredmény, hogy ■ PS1-es verzió **Valkyrie Profile: Lenneth** címmel PS2-re adták ki, mely egyfajta előkészítése a PS2-es nagytestvér megkezdésének, mely szeptember végén fog megjelenni, Valkyrie Profile: Silbernia címen (EU-s verzióról még ■■■■■ hír).

De miért olyan érdekes játék ■ Valkyrie Profile, miért vált érdekessé színtelít az RPG-k palettáján? Először körben ehhez ismernünk kell a történetet és annak alapjait.

EDDA

A legelsőben a fenti fűsín láttán egy magyar együttesre asszociálunk, hallat egészen másról van szó. Eredetileg ugyanis az Edda nem más, mint az óészaki mitológiai és hős énekek összefoglaló gyűjteménye. Egy olyan verses formában megírt műről van szó, melyből megismerhetjük az óészaki mitológia történetét. Olyan alapmű, melyhez hasonló aloposságút és kidagazott csak az antik görög-római kultúrában találunk. Hatása a világirodalomra

legalább olyan jelentős: ■ elég, ha csak Tolkien remekművére, a Gyűrűk Urára gondolunk. Tolkien mint bizonyára tudjátok föllásban ■■ író, hanem nyelvészprofesszor volt. Szakterület ■ ó-északi, ó- és középső, gót és egyéb nyelvek voltak, így nagy hatást gyakoroltak rá az islandi sagák és maga az egész skandináv mitológia, mely ■ Gyűrűk Urában is visszaköszön. Milyen érdekes, hogy a magyarul Edda címen megjelenő költemény-gyűjtemény Tondori Dezső fordításában készült el, aki ■ Gyűrűk Urá versbeteit is tolmácsolta. De nemcsak az irodalomban, hanem ■ művészetben is hamar megjelent ■ óészakiak hatása, sőt ■ videójátékokban is. Ekés példája ennek ■ Final Fantasy sorozat, ahol először kerültek használatba skandináv elemek, elég ha annyit mondanak, Midgar, Freya, Ragnarok, stb.

Mindezt azért tartottam fontosnak elmondani, mert ■ Valkyrie Profile: Lenneth az óészaki / skandináv mitológiára építi fel az egész történetét. Így ■ játék sztorija nem érthető teljesen ■■ Edda, és úgy általában ■ skandináv (görzlandi) mitológia alapos ismerete nélkül. Ennek ismertetése itt a lap hasábjain ■■ lehetséges, hisz ez legálabb olyan lehetetlen feladat, mintha ■ görög mitológia világát okomán felvázolni néhány mondatban (tessek elmenni egy könyvtárba és elolvadni az Eddát), néhány alapfogalmat maji mesék között hiszünk. Ne létszess meg senkit, hogy ■ neveltek másképp fogom írni, mint ahogy ■ játékból látható, ennek oka, hogy magyar nyelvben ezek így hangosítottak meg, ergo így helyesek.

RAGNARÖK ÉS VÉGTÉLT

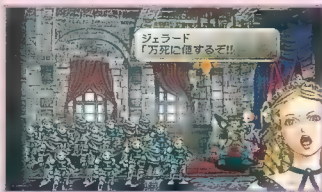
A Valkyrie Profile főhősnője Edda nevű nő, aki egy valkyr. A valkyrök az óészaki mitológiában királyi jelentőségű istennők, akik ■ történet, Ódin szolgáik. A legfontosabb tevékenységük, hogy kiválasztják a csatában, harcban elesettek lelkét és azt Valhállba, azaz a hősök csarnokába továbbítják, ahol szellemileg várakozhat a harca. A játék sztorija szerinti vezéres dolgok vannak kilátásban, mivel közeledik Ragnarök, azaz a régen megjövendölt világégés. Ezt ellenük Edda és Ódin bizza meg az:



HALANDOK

A történet egy igen izgalmas kalandot, plusz egy érdekes, más játékokban még nem látott történetvezetést ígér. A sztori nem nélkülözi ■ sötét elemeket, mely annak köszönhető, tragikus események egész sorát élhetjük ki. Ne feledjük, hogy valamennyi hozzánk csatlakozó karakternek meglesz ■ önálló történeti háttér, és így halála is, hisz csak akkor dithatunk Lenneth szolgálatába, ha életüket veszti. Több halál és kegyelenséget fogunk látni ebben a játékban, mint bármelyik másikon, azt garantálom! De nemcsak ezért izgalmas ■ anyag. Játékmenetével is egészen údított hat. Felszűntek el a lineáris feladatok, ebben ■ stílusban írtam meg fogok találni. Mivel ugyanis kiküldték ■ történet, gyakorlatilag bárhol el- és bemelethetünk. Nem lehet azonban büntetlenül és szabadon mászkálni ■ világban! A program ugyanis fejezetekre oszlik, mindegyik fejezet meghatározott periódusokból áll. Egy fejezetnek akkor van vége, ha letelik az összes periódus. A periódusok akkor fogynak, ha például bemsz egy városba vagy bármilyen más helyszínre. Egyáltalán nem mindegy tehát, hogy mikor hova megyünk, mert ■ játékok meghatározott sztori periódus alatt kell végigírni, másokiban jön a Ragnarök. Jól kell tehát elni azzal a lehetőséggel, hogy mikor hova megyünk. Célzerű először a legfontosabb helyszíneket bejárni, és ha maradt még szabadon felhasználható periódus az adott fejezet végéig, akkor annak terhé-





■ bejárni kevésbé fontos vidékeket. De hogyan tudjuk, hogy hova kell menni? Szerencsére egy gombnyomással hívhatunk segítséget, ekkor a térképen megjelenik mindig egy új helyet jelképező színes pötty, amit azonnal érdemes meglátogatni. Azonban ennek a használata is periódusokba kerül, tehát túlzott alkalmozással később megbosszulhatja magát. Számít az is, hogy egy adott területen mennyi időt töltünk. A periódusok spórolására így két lehetőségünk van: vagy leszünk a nárai egy végigjárókat, vagy pedig sokszor sokat látunk az anyagot. Minél több tapasztalatunk lesz, annál jobban fogjuk tudni (vagy sejtetni), hogy hova érdemes és hova kell menni. A tapasztalatszerzés viszont rengeteg időt igényel, tehát a VP tartós ellátottságot ígér.

Egy tajezet végére érve Freyához kerülünk, aki megkér minket, hogy válasszunk egy karaktert, akit Völhalába kell küldeniük (Sacred Phase). Itt lehet megnézni, hogy mennyi a Hero Value, ami a megnyerés miatt fontos.

Ez a karakterköltség érdekes momentum. Négy fogó lehet a csoport, tehát nem mindegy, hogy kit látunk ki közülük. Nyilván nem a legjobb harcosunkat kell küldeni, de valakit mindenképpen érdemes, sőt egyszerre többet is lehet (vagy akár egyet se). A kulcs-szó: megnyerésre is hatással van. A Sacred Phase alkalmával sokszor előre tárgyakat kaphatunk Odínól (míg más eszközök meg neki kell elküldeni, ha megtaláljuk őket), sőt olykor bejátszások is lesznek.

A játéknak összesen három megnyerése lehet, de hogy melyiket leginkább elfelejtjük, az sok mindentől függ (érdekes mekközben sok mentett állást hagyom). Az elején például nagyon sok mülk a nehézségi fokozat megválasztásánál. Kapcsoljunk meg mindenkit, mert a VP-t teljes volóját csak Hard módban ismerhetjük meg! Nemcsak, hogy ott lehet előhozni a legjobb megnyeréseket, de a labirintusok is nehezebbek lesznek, több a logikai elem. Emellett számos cuccot és speckót is bírálhatunk, ami Easy-n vagy Normal-nem, sőt még az összes karaktert is úgy lehet felvenni. A Normal fokozat kezdésén talán még érné, de az újrátöltés alkalmával már érdekes Hardon nyomni. Ez bizony nehézségi teszi a játékot nem is kicsit.

Itt még is fogadjunk bennem, hogy az utolsó években mennyire elkényeskedtünk mi RPG játékosok. Az FFX-hez hasonló láncolás RPG-k miatt már nagyon nehéz elviselni ezeket a régi vágusú RPG-ek. Hozzászoktunk, hogy a szömba rágyák, hová menünk, mit csinálunk, és a harcok is könnyűek voltak, így a VP teljesen egyedi kihívást jelenthet a mai játékosoknak.

De nemcsak a játékmunka, ami kicsit más. A játék perspektívája is egészen újabb. Ha felkeressük egy helysín, akkor oldalról, síkban láthatjuk a dolgokat, mint a régi 2D-es platformjátékban. A városokhoz az nem is olyan semmilyen különös bojt, ám a labirintusok, ahol harcolni is kell már izgalmasabbak. Itt már a stuff egy platformjátékok emlékeztet, ugyanugyra is tudunk. Ezáltal már egészen sokat kell mászkálni, keresgélgni, és gyakran kell mérész ügyességi feladatokat megoldani a továbbjutáshoz. Megjegyezzem, hogy az irányítás nem mindig lett tökéletes. Érzésem szerint sokszor később reagálnak a gombok, ami egy elvett ügy miatt bosszant. Az A platformelemek miatt igazából egy másfélkés platform RPG-ről beszélhetünk. Nem fog az mindenkinek tetszeni, nem véletlen lett ez korábban régejték.

MARTIN

■ Nagyon egyedi, utgalmas, szokatlan, „más” jellegű játék, ami, mint azonos mellékzáró. Bonyolultabb, összetettebb, problémásabb, nehezebben fogható, mint az átlag. Kifejezetten hardcore RPG-velékné aztán, ami viszont nagyon. Aki azt végigviszi hardon 100%-ra, biztosan megérdemli ezt a címet. 9.5-öt a sajátommal teszem.



HARC

A sok-sok platformjátékok emlékeztető elem ellenére a harcok a hagyományos JRPG-iben megszokott, körörmint rendszerben mennek. Egyzerre négy emberünk vesz részt a csatában. A kulcs-szó: kombózási. A különböző gombokkal látomhatunk ugyanis és nagyon fontos, hogy milyen sorrendben lépkedünk emberünkkel. Ha sikerül ezt jól elkapunk, akkor löncsekké indul be, mely odáig tart, míg jó sorrendben látomunk emberünkkel. Egész extrém látomások is összehozhatók így. Fontos továbbá, hogy nincsenek véletlenszerű harcok, mindenki ott mászkál a terepen. Lényeges azonban a dinamikus fejlődés érdekében minél többet küzdeni.

VALÓZÁSOK

Azok a szereplések, akik anno PS1-en bírtak ki a játékok, és: re fogunk venni néhány próbát változat. Az első ilyen, hogy a korábbi anime átvételét lecsérték CG animációkra. Megjegyezzem, hogy a filmek csúcsmindőségűek lettek, és fantasztikusnak néznek ki, sőt némelyiket úgy igazították, hogy passzoljon a következő részhez. ■ Silmeriához. Mondjuk én szíjálom az animéket is, a rajongók kedvéért megtarthatók volna őket, csak úgy bosszunk. Egyéb próbát változatok is történtek. pld. ha fegyvert választ mel közelben, akkor az ohhoz köthető tulajdonságokat is lesz az. Érdesség, hogy a korábbi USA verzió konzervatív, pld. nem láthatunk dohányzó szereplőket, illetve egy szímbőlunk (pentagram) is eltűntek. Közé közlünk a PSP verzióban eredetben szereplő, bár a dohányzás most is kivágásra került.

ÉRTÉKELÉS

A játékok csak azok szeressék meg, akik egyrészt nem ismertek PS1-ről (vagy épp nagyon régebbi voltak), másrészt azok is próbálkozhattak vele, akik szeretik a kemény, összetett kihívásokat. Mint mondtam a grafika jónak találok, bár azért ne feledjük, mégiscsak egy hét éves anyagról van szó, ami látszik rá. Jellemző a kicsit tömpe ábrák használatát, ez kissé kellemetlen, depresszív hangulatot teremt. Nem látom ugyan a PS1 verziót, de mint ha PSP egy kicsit elcsúszottak lennének a hátterek, legalábbis a Tales of Eterniához képest biztosan. Lehetett volna élésebb a kép. A zenék főlegben voltak, de hát a minőségük nem lepusztult meg, hisz Moai Sakuraba komponálta őket (Baten Kaiba, Tales of...), igaz kissé kampán szövegűnek, nem ártott volna javítani a minőségre, mert ez így néha olyan – kis közléssel –, mintha egy Sokal rádobált hallgatnánk zenét.

Ha már a program értékelésénél tartunk, had ragadjunk meg az alkalomnál még márgásra. Nem a játék miatt vagy elégedetlen (nagyon örültem, hogy végre játszhattam vele), hanem az utóbbi

idők tendenciáit figyelve a PSP-s RPG kiindulatt. Arról van szó, hogy kissé sokallom a PS1-es és 2-es RPG portokat PSP-re. Eddig is több ilyen jött, de ezután is jó néhány várható (Magna Carta, Disgaea, Tales of Destiny 2, Tales of Phantasia, Brath of Fire 3). Szinte egyáltalán nincs PSP „only” anyag, ami meg jön, az egyszerű titrit és nem remek. Örömlött, hogy ezek megjelennek, de miért nincsenek csúcs remekek, vagy lejjebb egyedi, a gép képességeit kihasználó címek? Nem akarom még egyszer a már PS1-2-n végigjátszott játékokat megvenni, új dolgokat szeretnék. Ha a tendencia folytatódik, akkor hamarosan ki kell jelentenünk, hogy a hardozható gépek között, legalábbis RPG szempontból a Nintendo DS körkört ver a PSP-re. Még felsorolni is sok lenne, hogy mennyi exkluzív cím (Children of Mana, Tales of the Tempest) és király remek (Final Fantasy II, Xenosaga) jön a Nintendo gépre, ebben több RPG-s hírtől megértenék. Nem lesz így jó, és azt a Sony-nak is lassan be kellene látni, hogy elég lesz az átiratokkal.

Persze nehogy ebből a pár soros zúgólodásból több következtetést vonjunk le! Attól, hogy a VP csupán egy titrit, még jó játékok. Bár itt ott maradtak el nem voltam meglepve a kiadás minőségével, mégis egy egyszerű RPG-t kaptunk. Aki szereti az unikumszerű anyagokat, azoknak mindenképpen ideális.

Veres Hiki

VALKYRIE PROFILE: LENNETH

| | |
|---------------|----|
| grafika: | jó |
| játszhatóság: | jó |
| szavazás: | jó |
| zene / hang: | jó |
| hangulat: | jó |

1 játékos

✓ kellemes hangulatú és nagy kihívást jelent
X rosszabb minőségű hibák

8 pont

APE ACADEMY 2



Emlékszel jó magára a kezre, aki szereti a majmokat? Itt kell. Helyes, helyes, kőrengtet majmokat olvasónk van. Most tartás kezét a levegőben, aki szereti a minijáték-gyűjteményeket is! Nagyon jó, majdnem minden praci maradt a magosban. Most azok hagyjuk mancsukat a levegőben, akik a majmokat és a minijátékokat szívesen olvasóznak a jól ismert kő-papír-olló játékok. Hé, mi történt? Megjöttetek? Már csak a fele banda létezik? Pedig most jön a neheze: a bent maradtak közül, hogy a bent a kezük alatt egy könyv. Kérlek, itt a kérdés a kő-papír-olló majm minijáték-gyűjtemény. Aja! Hát jól van, akkor ehhez a két-három emberhez szól az előbbi **Ape Academy 2** bemutatás.

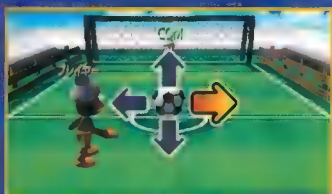
Az Ape Academy első része nyitólapon volt PSP-n (teszt a 2005. szeptemberi számban), éppen ezért számos hiányosságot (sokat lőtt, csúnyaság, stb.) simán meg lehetett neki bocsátani. Könnyedén találunk rá kifogást, miért maradt el szívesen a Nintendo Wii sorozatból. Csak hogy szívesen már nehezebb a másik beállítás, ugyancsak pont egy év telt el az első epizód óta, avvalóság fejlődésnek viszont semmi nyoma. Oláh megadulást az minijátékok számát (a korábbi 47 helyett közel 100 van a repertoárban), de más változás nemigen történt. Azaz mégis, hiszen a lavaly Ape Academy 3D3-as emulátorjátékát lecserelelték kő-papír-olló kőgyűjteményre. A kőgyűjtemény eljött a majmellenesség győzelem, ami egyértelmű módon a továbbjutást jelenti. A kőgyűjtemény pontszámában (korábbiakban) kifejezetten érdekes van, valamint számuk ami lehet kő (piros), papír (kék) és olló (zöld). Minden lahoz tartozik egy minijáték is. Kármentés voltunk egy lapot, ami a kő-p-o-séma alapján vagy ellenfél által választott lapot, vagy nem. Az erősebb p-játékban kerül sor az átlagszámra. Aki itt győzik, gyengíti a másik élethetőség, illetve a másik élethetőség, hogy mennyit gyengít, és mennyi bontást nyer el, lapokként változik. Mint sejtelted, van némi feltevéseket tekinthetünk, számoknál zsonglörölni. Csak hogy szemléltem az a nyugalom, gondolatok stílus egyáltalán nem illik a minijátékok perge világához. Ezért, mint a kő-p-o-séma kellene ami rutinszerű. Mindeztől főnök, de a főnök le kíváncsi akar egyútt.

Megyük a minijátékok hasonlóan az első részben megszokottakhoz. Megjelenésükre tipikusan Ape Escape-ek, minimálisan hasonlóak. Ez nem csodát, de nem is feltétlenül előny. Gondoljunk csak a WarioWare többségében kérés játéka. Minirenyi alatti nyugalom, bizony látni megoldások vannak kő-p-o-séma elvont és bízott világok, itt is akadnak dögök, csak nem annyira látvány tekintetben, mint inkább a nemzavarás szorított. Teljesen elborult például, mikor oldalt felvett, a jánjmezében kell jobbra-balra hirtelen egészen addig, míg talpra nem áll a majmok. Változatosságra nem lehet panasz, hiszen előrelépést kezdve az ágyúval való kő-p-o-sémán az átlagszám mindenféle átlagszámban részt vehetünk. Van



Papapapuban jórés, átlagszám egyensúlyozás, kő-p-o-séma (jól, hogy ráduzzantuk a másik oldalra), egymás fején replikálódás és hasonló. Van, hogy a jó megfigyelőképességen van a hangulati vonatkozások elterjedés majmok számolása), de alól olyan is, mikor pusztán a szerencse dönt el, ki lesz a nyertes (három zórt ajtó közül kell megjelenni, melyik mögött bukkan fel ellenfeleink). Mindez persze a lehető legegyszerűbb módon egy-két gombbal irányítható. Az átlagszám gombbal is mindig a kő-p-o-séma alatt információ a program. Van, hogy csak az X-et kell egyszer megnyomni (az egyenletes siktűrés rajtjából), amikor a d-pad fel/le nyitáskor monoton nyomogatása hozza meg az eredményt (főleg az a fűrészt húzó játékok). A legtöbb játék játszható kő-p-o-séma és védekező pozícióból, valamint többjátékos módban. Ad-hoc és game sharing mellett jöhet a kő-p-o-séma, hogy egy géppel is játszhatunk ketten. Ilyenkor a két játékos a PSP két végén fogja, s az adott képernyőn nézi az adott kő-p-o-séma. Csak erre kell vigyázni, nehogy a nagy szorításban valótlanság legyen a gép, mert könnyen leeshet. Kifejezetten szórakoztatónak találom ezt a fajta mulit, sokkal jobban leshet, mint mondjuk az egyjátékos mód. Unokateszt: viszony, akivel együtt játszom, ott perc alatt megunt, s kő-p-o-séma, hogy kő-p-o-séma, ennyi pont elég volt.

Záróként mit is mondhatnánk? Hídba a színes menü, a gyorsított körítés és a sok humor, mindez együtt sem képes ellensúlyozni a zavaros koncepciót és a gyakran kő-p-o-séma miatt okozó jó "mínieset. Most vagyok boldog igazán, hogy van egy DS-em (ami csak kő-p-o-séma vesztesésként, de akkor legelőbb olyan jól szórakoztató, mint a PSP-vel). Az előbbi egy beképcseltem, hogy összehasonlítsam a WarioWare-t az Ape Academy 2 játékokkal. Számomra a világát bebizonyította, hogy minijáték minijáték továbbra is a Nintendo az abszolút bajnok. Nagyon magára tart a kő-p-o-séma a WW sorozatból, az Ape Academy 2 majmok pedig akkor sem ugyanakkor, hogy legelőbb levezet az.



APE ACADEMY 2

| | |
|----------------|---------|
| grafika: | közepes |
| játszhatóság: | jó |
| szavathatóság: | jó |
| hang: | közepes |
| hangulat: | jó |

1 játékos (wi-fi 2)
mentés 194 kb

✓ nőt: a minijátékok száma
X unalmas, dögös játékmén

6 pont

MARTIN BLUESZILI

En komlóm ezeket a minijátékos izéket, de kizárólag hosszabb utazások alatt befeléldom őket, otthon ez szorult, hogy nem ülnék nekik egy ilyen gamek. Pont nemeg átlagom az a 576 oldalas - ahova legidőse vagyok - hogy a leírások miatt feladok a repülőgépen a PSP-t és a DS-t használni, na, ez jó nagy szívás lenne!



A feladatok sárga kis medálak jelzik. Választott emberünk a karrierjében egyre újabb mozdulatokat tanul, és ha igazán tehetséges, még egy Adidas szponzor is eszt lehet. Mindez szép és jó (komolyan szép, nem gyűzőn hangulatozni), mennyire látványos a játék, a problémák ott látnak benne, hogy mikor végre felgatom a meglehetősen randihozó irányítás mechanizmusát, akkor sem volt kedvem játszani vele. Nem azért, mert távol állt a témától. Hiszen miért ne akarnék akrobata képességekkel megéledni, szökös izomzatú, tényszerű lábú hip-hopper lenni legalább egy játék erejéig? Nincs ezzel semmi baj. Inkább az a gáz, hogy teljesen közvetlen az irányítás. Kiadom az utasítását, a csúka végzi a dolgot, de az érzem, hogy én pörögnek a fejemben, vagy hogy bármi közöm lenne a képernyőn zajló eseményekhez.

Tartalomlag sem olyan csenevész a program, mint azt egy efféle kísérletről felteleshetnénk. A világ 17 legjobb break-táncosa választható (nem értem, magyar srácokat miért nem látni köztük, hiszen világversenyző), többek közt itt az állítólag nagyon híres Crazy Leg, aki mint MC és mint level-boss is feltűnik. A játék hivatalos weboldala az a magyaros (bboygame.com). Közel harminc helyszínen táncolhatunk, pl.: kilóók, park, toronytorny, belváros, Adria-pály, a külön díszítésű illi a kellemesen sokszínű zenéi repertoár. Negatívumként csak a viszonylag hosszú töltési időket tudom említeni, meg esetleg a nyágyos kézzel és jártékélmény. Ez persze meglehetősen szubjektív dolog. Ami viszont tény, hogy ma a Tekken alig bírta lerakni, ezzel nem szívesen játszotam. De arról jobban esett a játékot demózás közben nézegetni. Összességében igen különleges, színvonalas és klassz játék ez. Nem minden nap tud be használni!

Sileto

B-BOY

B-BOY / PARTY/STREET/ANIMACIÓ/

HAS VÉROD: PAS

| | |
|---------------|---------|
| grafika: | kiváló |
| játszhatóság: | közepes |
| szavazatok: | jó |
| zene / hang: | kiváló |
| hangulat: | jó |

1-4 játékos (ad-hoc 2)
mentés 354 kb

✓ különleges témaválasztás,
igényes megvalósítás,
X jobban esik nézni, mint játszani vele

7 pont



valásztékosabb - helyenként kritikai hangvétel, másutt elmondható - szövegekkel, kreatívabb zenei alapokkal operál.

PÁRBAJRA FEL!

Volt egy helyzeti előnyük a b-boy arcnak, akik játéklehetőségek megkezdését a Sony illetékes. Meghőző az, hogy a break a valószínűleg a párbaj formájában zajlik (lásd pl. hazai King City Battle). Adott volt tehát, hogy bonyos játékok miniatúra alakítsák ki ezt a gémel is, csak épp korlátozott. A lemez indításakor hamar rácsodálunk, mennyire hiteles hip-hop közegbe ágyazták az egészt, s hogy milyen látványos vizuális világot építettek az alapok. Szépek a háttér, életesebb a közönség, jól mozog a kamera, és ahogy azt el is vártunk, mindennél jobban néznek ki a táncoló emberek. A mozdulatok valós b-boy-októl származnak, motion-capture technológiával rögzítettek az összes. Talán csak a végkapu körüli felhasználók effekték tűnnek túlzásnak, de végére is videójátékok vagyunk. Már a menü alatt tipikus hip-hop zene szól, a háttérben szórakozó és egyelőre gettyzók. Gratulál mindenki, vagyis együtt a hip-hop nagy pillére. A főmenüben választhatunk Livin' Da Life (egyjátékos karriermód) és B-Boy Jam (tárkád mód) között. Az árklád módban ötféle verseny van, plusz köztársaság nélkül gyakorlati lehetőség, valamint ad-hoc multi. Erdemes legelőször az ez-otok mentése bekukantani, ugyanis a lapul a Tutorial, ami nélkül, garantálom, egy kukkot sem fogsz érteni a játék irányításából. Az alapokat most elmondom: D-paddal lehet a ringben előre-hátra és jobbra-balra menni. Ez iszonyat gázul néz ki, mert nagyon bédán neogel emerszik a garitól, ám az ok, amiért megkocogtunk neki, hogy alig lesz szűkös a mozgáster. Hiszen többnyire egy helyben fogunk lepedni, ugrálni, a földön pötyögni, pörögni-forgni. A break négy alapelve a jobb oldali négy gomola lett kiosztva: X - "six steps" (földön támaszkodva körbejárás), Háromszög - "top rock" (ez a rohángolás, állva ide-oda lepedés), Kör - "windmill" (háton pörög, láb a levegőben, a nehezebb mozgások alapja), Négyzet - "freeze" (odát pót szobozzátó kátorság). Táncosunk körül egy karika forg a földön, ehhez kell igazítani ritmusunkat az L és R gombok nyomkodásával. Minél jobban ráérünk az ütemre, annál hosszabb ideig tudunk egy mozdulatot megvalósítani nélkül vétele. Az alapmozdulatokat lehet variálni, ha rögtön előlük lenyomjuk a D-padd valamelyik iránygombját. Illetve egymásba is keverhetjük őket (transitions). A párbajok során mindig előre meghatározott feladatokat kapunk, például olyat, hogy fűzőnk lábunka minél több mozdulatot, vagy ügyeljünk a ritmusra.



Lehetett már C64-re is hasonló témájú videójáték (Break Dance, 1984, Epyx), mivel azonban a közelkultúra a körülöttünk lévő, a B-Boy játékról rögtön az újított eszmébe, hogy leviszem a Jászaira megmutatni a folyton ott lebezelő breakes arcnak, hogy a cikk megírásakor figyelembe vehesem szokatlan véleményüket. Sajnos ez megkezdte ötlet szintjén, mert bár Martin is támogatta a dolgot, s még egy magas barátom is elkísért (nehogy elszaladjon valaki a kipróbálásra ányult konzollal), de hiába lebecsultunk két órát a büdös kis alijáró körül, a breakes srácok csak nem akartak megérkezni. Asztal ne bántódjaitok, így is a lehető legkorrektebbül lesz értékelve a B-Boy.

B-BOY, B-GIRLZ

A játék címe, vagyis a b-boy megnevezés bevett fogalomnak számít hip-hop körökben. B, mint break-boy. De létezik b-girl is. Ha valakinek a hip-hop definíciója nem tiszta, segítsünk rajta: A hip-hop nagyvárosi jelenség. Nem csupán némi stílus, hanem egy életmód, kulturális mozgalom. Négy alappillére van: MC, DJ, graffiti és breakdance. New York utcáiról származik a hip-hop, ide elsősorban jamaicai emigránsok hozták legjelzetes reggae és dub zenei alapok formájában. Ezekre később ráakadtak a funky, rock és diszkóelemek. A zenék általában főleg szövegeket. A mai hip-hop egyre inkább a gangsta életérzéssel rokoniható, ami persze helytelen, hiszen eredetileg korlátozott csak a szex, a pénz és a kábsszer volt a lényeg a műfaj számára. A wikipédián olvastam, hogy: mintha egy ellenmozgalomként, megjelent a "backpacker", más néven underground hip-hop, ami valósággal és tudatosabb üzenetekkel,

MARTIN BESZÓL

Rögebben többször előfordult, hogy megmutattam egy-egy B-Boy-t vagy olyan stílusú, isle tavol áll, esetleg nem felel a kezesség - jellek foka barátomnak, aztán kiderült, hogy alapja a tölte. A banda mindig, hogy semmi pénzért nem játszanak ezzel, ellenben mindig bámulni, úgyhogy én szívesen, a meg nézőként bejött velük az időbe - egészen sokáig dányt volt.

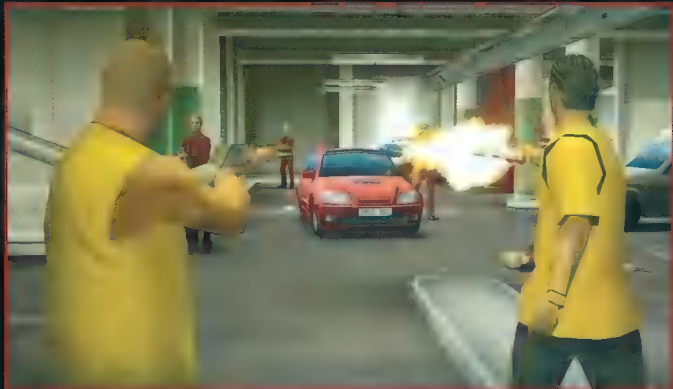
Gangs of London



az ötféle névelő közül az egyiket az őt, részéről a ként meg érdemes elterő sztorikat a tákot, elterő sztorikat a kok is merőben a tekben egész jól egymást a missziók által a sztori.

... így már lehet elképzelésünk, melyik csorda
stílusba (persze nagy különbség
közöttük). Természetesen a

ulán úay kət batul way
a féle City-re.



[illegible]

**MINDEN A MATEKON
MENNYI AZ ANNYI?**

11. A legelső felegettem a nagy... ha van ked-
 12. ... az azaz más a felegettem... ksz-
 13. ... a) lakodok hogy itt lendenem...
 14. ... a) hogy... a) elkezz... keresztiezdeshz,
 15. ... a) tehát a... a) mellettkabban... a) szö-
 16. ... a) Es... a) a... sem túl meggyőző...
 17. ... a) a... a) k... a) amiket
 18. ... a) a... a) (hogy
 19. ... a) is... a) Etlől függlenül pe-
 20. ... a) a... a) része a... egész jó, még talán
 21. ... a) a... a) az... a) kis részletek,
 22. ... a) a... a) az... a) kis részletek,

HÁTULRÓL ÉLESBEN

misszickolnak azokat a leleket ma
meg, azok után, akik meg elhunytak
hat szerezni a nem az ellenfe-
le vola mind a az ellenfe-
re is elhalálozta az ellenfe-
van. Ez az ellenfe-
és akárcsak is után felállított az
is (ez a kocsikara nem a a
elvezetel lett a a ha az
amit egy teljei és
kívül van egy

MARTIN BELESZÓL!

amire rá is hozták a bíróság, majd per-
vonták. SCE London megmondta, hogy meg-
munkáskodik a Gaborral, és az is. Így le-
mond a nézőknek, hogy a Saints Row-t 1990 óta is
nak néztek meg a bíróság.

**JOBB HA TUDOD,
HOGY HELYZET VAN!**

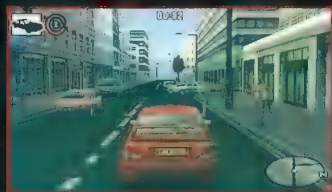
[illegible]

amit Blöff-fele film az a
Lindner...
malorak, ...
Jók a külör
használnak,
Az oroszokhoz
Azért OK,

ASSZISZED NEM VAGYOK ELÉG TÖKÖS?!

De az vagyok és megmondom: a Game of Thrones nem az, amire vártam és egyáltalán nem az, amire a játékosok megkérdezték. Is számít. Így aztán csak bambán néztem a PSP képernyőre és...

Mert nem a mi is a
aralikai molar oz Fránk a
szóval a a na kill
mesélést csatoltak. a
kis a ez
a lo nekünk volt egy
tessék egy pró-
már kiv Talán rá-
ismerek o



GANGS OF LONDON

SCEE
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCSE

| | |
|---------------|---------|
| grafika: | jó |
| játszhatóság: | közepes |
| szavatosság: | jó |
| zene / hang: | kiváló |
| hangulat: | közepes |

1-5 játékos, wi-fi

✓ egész jól néz ki, sztorik, zenék,
egyes küldetések
X irányítás, behatárolt játéktérület,
részlet egyhangú unalmas lövöldözés

6.5 pont



gazan
kosait a
nem túl biztalo
gy
akarmi is
ez
F1
ez
Tobifele
mód
sezon,
mulit
közül
ne
mindenekelöl
ez sem
szószálhatunk, mielőtt
a
szólyozhatjuk a nehézségi
ajándék körülményeket, illetve a
szó részek amorfizálódjanak
int azt,
mindent kedvünk szerint
sokk
szívroham! Ez
saját
óvior a
A ha
pos
is
de
is
A
bol
felbőli
is
sem, a
a
lass
kezelné az
elsőre
De
merl
csak
szimu
szó
nevel
az
autó szinte
nyezet

zeiből v
is egész hangulatos
ellenére
részem.
nélkül
vettem
tartottam
oly
ál te
stett id
az már
vétel nélkül, hiszen
vezetési se
vali
A fél és
után
rosszabbul
első na
összetörtm
Ennek
is
itt szá
ozonos köridőket is
rendkívül és
ál
ők
nem PSP-znek,
szériával

FORMULA ONE 06

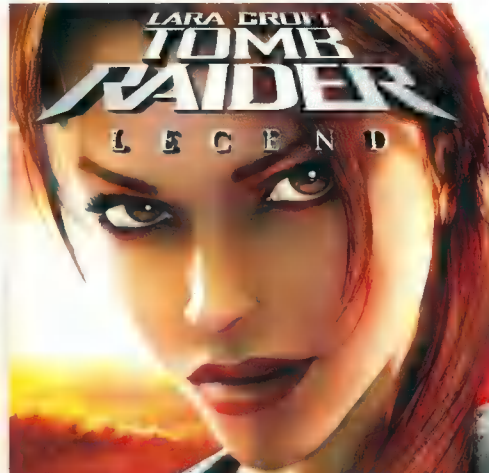
SCG
MÁS VERZIÓ: PSP, PS2

grafika: elmegy
időszűrésesség: jó
szélesség: közepes
zene / hang: jó
hangulat: közepes

1 játékos (Wi-Fi 2 játékos)
mentés 491 kb

✓ sok opció, egész jó irányításhoz,
ps2 kompatibilis
X randa

5 pont



Lara Croft, a dögös szex-ikon, a női Prince of Persia nemhogy nem öregedett, inkább csak fiatalodott az elmúlt évek során. Persze nem annyira a jóistennek, mint inkább a virtuális sebeszéseké áldásos munkájának köszönheti, hogy keblei hatalmasabbnak, mint valójában, szájon pedig tehetséges Angelina Jolie duzzadó alkai-nál is. Na, nem mintha időjárásgnák számílna az a luxusrósti kült, hiszen a Lara Croft Tomb Raider: Legend hardverható változata pont olyan, mint amilyenek nagykonzonon (négydol-dalas teszt a 2006. májusi számban) és PC-n megismerhetjük. Ugyanaz a kaland, ugyanaz a nyolc palya (Bolivia, perui motorozás, Tókio, stb.), de még a megoldandó rejtélyek sem változtak semmit. Az egyetlen PSP-s plusz a mi-nijátékoknál található multiplayer szöszetenet, ami ad-hoc módban biztosít néhány percnyi szórakozást. Érdekes látvány, ahogy két Lara versenyez egymással, de sokkal többre ne szá-mítsunk. A játék grafika jó, korrekt, kielégítő. Nem olyan szép, mint nagyképernyőn, ám ezt nem is vártuk. Lara modellje aprólékosan kidol-gozott, tetszetős a különböző fegyverek, robbantok és a lassított bullet-time effekt. Saj-nos azonban a nagy teret és a sok tereptárgy olykor két válla felétek mosniának. Időnként belassul, szaggat a kép, főleg amikor sok figu-ra rahangol egyszerre a színen. Találunk clipping hibákat is szép számmal, ami azonban ennél is zavaróbb, hogy többnyire sötét helyszí-neken mászkálunk, azaz nappali fényben alig látunk valamit a PSP kijelzőjén. Estefelé vagy et-sőteltelt helyszínen nincsen vele gond, csak ennyi erővel már nagyképernyőn is találnánk a já-tékok. Egyébként sem értem, miért rogzasztanak az Eidos ahhoz, hogy egy az egyben konver-tálják PSP-re a Legendet. Ez annyira fússé, kon-zervatív megoldás. Egy csöppnyi vállalkozó

szellemmel és kreativitással simán összedob-hattak volna a DoA Beach Volleyball mintájára egy rendhagyó, Lara-kukkoló, PSP-exkluzív anyagot. Nagy port kavart volna, az biztos! Nem úgy, mint ez a nyugvnyelős verzió, ami-nak igazi problémájáról még nem is beszél-ünk: az irányítás gondok. A gombkiosztás elméletben megfelel (analógáll mozognak, L, céloz, R lá, Negyzet-analog állítja a nézetet, stb.), de olyan lassan reagálnak a gombok, hogy az a játszatóság rovására megy. A tré-hányul összegyűjtött menürendszer már csak savanyú hab az egyébként ehető, de nem túl ínycsiklandó tortán. Vitathatlannal igazlamos és fordulatok a játék, külön ki kell hangsúlyoznom, hogy érdekes a szörijje, jó a humora, csak hogy a formában nem PSP-re való. Szerintem inkább nagyképernyőn játssz vele!

Silentos

TOMB RAIDER LEGEND

EIDOS
MÁS VERZIÓ: PS2, XBOX, GC, X360, DS, GBA

grafika: jó
játszhatóság: elmegy
azavacosság: elmegy
zene / hang: jó
hangulat: jó

1 játékos (ad-hoc 2 játékos)
mentés 600 kb

✓ izgalmas sztori, tetszetős grafika,
formás dombok
X kellemdien irányítás, adats helyszíneik,
rövid, egyszerű

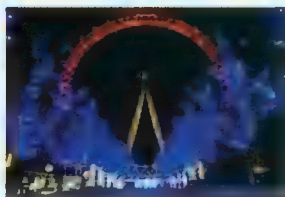
6 pont

passport to... London

Guide. See

SUMMARY REVIEW LOCATION

△ OPTIONS

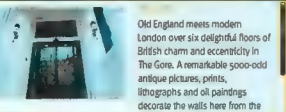


FULLSCREEN

The colossal London Eye (aka the Millennium Wheel). At 135m (443ft) tall, it's the world's largest Ferris Wheel and London's fourth-tallest structure. It's a thrilling experience to sit in one of the 32 enclosed glass gondolas,

Guide.

SUMMARY REVIEW LOCATION

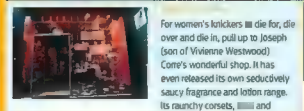


FULLSCREEN

Old England meets modern London over six delightful floors of British charm and eccentricity in The Fore. A remarkable 5000-odd antique pictures, prints, lithographs and oil paintings decorate the walls here from the

Guide.

SUMMARY REVIEW LOCATION



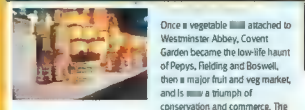
FULLSCREEN

For women's fashions ■ die far, die over and die in, pull up to Joseph (son of Vivienne Westwood) Come's wonderful shop. It has even released its own seductively sexy fragrance and toilet range. Its raunchy cosets, billow and



Guide.

SUMMARY REVIEW LOCATION



FULLSCREEN

Once a vegetable ■ attached to Westminster Abbey, Covent Garden became the low-life haunt of Peeps, Fielding and Boswell, then a major fruit and veg market, and is now a triumph of conservation and commerce. The

smét egy érdekesség PSP-re! A **Passport to London** nem jött, hanem elektronikus útikönyv, ami képes elvileg egy hagyományos, nyomtatott útkalauzt helyettesíteni. Sajnos nem GPS alapú, így nem mondja meg, melyik sarkon állsz éppen, de van benne térkép, fényképek, és persze jó adag információ Londonra vonatkozólag. Minderről azonban később. Előbb szövegben néhány szót a kiadás hátterében álló vállalatról, a szöveves társaszerzőről, vagyis a Lonely Planet kiadóról.

(a nyolcvanas években még megengedték maguknak az ilyesmit), de máig is laza stílusával emelkedik ki az LP ■ útikönyvek széles választékából. Talán néha kicsit szűk is, amit egy LP könyv nyújt, mert könnyű ráesni, s ha kitérővel, megosztott magod az egyéni élményekről. Mindenesetre az LP olyan olvasmány, amit nemcsak a turistalátványosság előtt állva lapozol fel, megnézni, mikor épül, hanem este, lefekvés előtt (bárhof is térj nyugvóóra) még olvasgatsz egy kicsit, jókat mosolyogva a stílus.

Hyde Park). Talán a későbbiekben újabbakat tölthetünk majd le, de erre nincs garancia. A Phrase Book nyelvi analfabétáknak jöhet jól. Itt a Talkmanhez hasonlóan több témakörre bontva tucatszám kifejezést hallgathatunk meg angol, francia, orosz, német, spanyol, holland és cseh nyelveken.

Ahogy Chris barátom fogalmazott, a Passport to London olyan, mint egy cinos kis webszajt, amit lokálból nézegethatsz. Külsejét tekintve profinak tűnik, tartalma alapján azonban inkább csak egy jól sikerült home made kísérletnek hasonlít. Nem képes felvenni a versenyt olyan portálokkal, mint mondjuk a viewlondon.co.uk. Összességében szimpatikus kezdeményezés, de a hagyományos útikönyvekhez képest még igencsak gyerekcipőben jár.

Stiletto

A Lonely Planet a világ jelenleg legnagyobb független útikönyv kiadója. Meglepően szubjektív, ugyanakkor szuperésszeltes utasítások előszörben a low-budget utazók kedvence olvasmányai. A cég története 1972-ben kezdődött, egy nagy utazással, mikor két házastárs kalandor, a későbbi alapítók, Tony és Maureen Wheeler (házaspár természetesen) Londonból indulva, Ázsiát észre felutaztak Ausztráliába. Ennek a túrának eredményeképpen született meg az első LP könyv (*Across Asia on the Cheap*). Azóta már a világ legtöbb országához kínálnak autentikus és szárazonként útkönyveket, előszörben idegen nyelven, holott látszik már néhány magyar nyelvű kiadvány is. Az LP könyvek arról is híresek, hogy nincs bennük semmiféle reklám, és a szerzők nem fogadják el fizetést egy esetleges pozitív minősítés (mondjuk étterem értékelés) ellenében. Saját tapasztalat alapján mondom, hogy hosszabb külföldi túrák alkalmával az LP egyszerűen hozzánál az emberhez. Szinte egyenértékű lesz az útlevelem (ezért is talán a szombat forgó program címe). Ha van nálad LP, otthon érezheted magod bárhof. Tízötletben lehetsz a helyi stopposok szakszakkal, és ismerkedni közhelyekkel a legidősebbetől fiatalok buszpályaudvarán is a jegyzőnk, mert olvasod, mennyire jó fej. Ma-napsgy ugyan már nem találod az LP könyvekben olyan jellegű infót, minthogy miképp szerezz hamis diákigazolványt dél-Afrikában

Nos, lássuk, mennyire sikerült elektronikus formába öltetni azt az egyedülálló sorozatot. A menü kellemes, áttekinthető, nincs vele probléma. A főoldalon a következő opciók fogadják: Guide, My London, Maps, Images, Videos, Audio Tours, Phrase Book, Web. Az első bögészöveg (Guide) a látóvilág rubrikában 60 nevezetességet találom, ami végére is szép mennyiség. A program egy működik, hogy kiválasztod a listából mondjuk Shakespeare Globe színházat, amiről aztán kapsz egy fotót és egy gyors rezumét. Ebből kiderül például, hogy 1613-ban legett a színházterület, de azonnal újjáépítették. Egy következő lapon bővebb íromány olvasható (megtudhat, hogy esőben is tartanak előadásokat, ahogy Shakespeare idejében is), majd egy harmadik pontban London térképén látjuk bejelölve a Globe-ot, plusz a színház címét, telefonszámát és URL-jét. Nyitvatartási idő nincs feltüntetve, s a belépő árát ■ szürkejelző, hanem csak négytákolatú „drágasági” skálán jelzik. Hasonlóképp működik a többi menüpont is: bevasárlás (38 ajánlat), étkezés (több mint 60 ajánlat), szórakozás (több mint 60 ajánlat), szállítás (30 ajánlat, háziszállítások is elegánsak). Érthetően azonban, hogy a kocsmák címszáma mindössze 4 ajánlatot találunk egész Londonra vonatkozólag! Ez csakis valami rossz vicc lehet! A My London menücsokorban egy mérsékeltan hasznos határnapló bűjlik, valamint itt rendezgethatsz a webrol letöltött cuccainkat. (A Sony ígérete szerint lesz mint tölthető is.) Jövenek. A Mapnél a londoni metró és a különböző városrészek térképei vannak, rájuk az L és R gombokkal zoomolhatunk. A térképek felülete valójában csak háromnegyedét teszi ki a PSP képernyőnek, ez némely korlátozó használathatóságokat. Utókezes funkció sincsen, ami komoly hiányossága a programnak. A fényképekkel ugyanazokat a fotókat látjuk elmozlva, mint a Guide menüben ■ nevezetességek mellett. A videóknál semmi hasznos, viszont egyszer-kétszer érdemes megnézni a klipcsert, felgyorsított felvételeket több európai nagyváros egy teljes napjáról. Az Audio Tour igénytelen hangzó opció, de sajna csak három útvonalon kalauzol végig (Shoreditch, South Bank és

PASSPORT TO LONDON

| | |
|----------------|---------|
| grafika: | jó |
| észlethetőség: | jó |
| szerkesztés: | közepes |
| zene / hang: | közepes |
| hangulat: | közepes |

1 játékos
memóriák: 9 Mb (kb)
analog irányító (duál shock)

✓ Jól felhasználható terület a psp-nek
X tartalmi hiányosságok

5 pont

MARTIN BELI SZÖVEGE! Néhány kinyitási elvileg az a Passport to London (név szerint: több városra is lesz ilyen), ami a PSP-i egyik szed magaddal. Ha utazol, és hat ki ne pillantana bele egy ilyen pakliba - sokkal egyszerűbb, mint a térképek böngészése. A feltehetően módok egyeztetés a tartalom helye, amelyekhez millió (egy ilyen feltehetően ne uccsoknak már a szed az evéshez szed), megrendezése benne benne magyar nyelv

ICH HEISSE SUPERFANTASTISCH



A Big Brain Academy (továbbiakban BBA) pontosan ott folytatja, ahol a Brain Age alig másfél hónappal ezelőtt befejezte: egytörbűtő sosem elég, a Nintendo pedig egyazon hardtérre két katonát is kicipel.

Miben más a BBA, mint a Dr. Kawashima nevével fémjelzett előd? Nos, elég sok mindenben – az alapok változtak, a BBA ugyanúgy a mentális státusz ökolását, folyamatos karbantartását tűzte ki céljául, ám a megközelítés más. Míg a doctör inkább a számítási képességekre és a komolyabb hangvétele gyúrt, addig a BBA inkább egy átlagos, az egy minden területét alaposan megmozgató kollekciós próbát irányt. Több kategóriába csoportosítva, mindegyikbe három típusú pakolt. Haladéktól sorban: a „Compute” fő a számolási kapacitást fejleszti, az „Identify” a vizuális székció, árnyékok és alakok párosítása, párok megtalálása, a „Think” a gondolkodó ember gruppa, a logikai képességek előtérbe helyezésének színtere, egy kis számolással végítve; a „Memorize” a audiovizuális memória trenírozásának színtere; míg végül az „Analyse” az eddigiek összegzése, valamint összekapcsolásával, kockák számolásával és sorozatok megtalálásával körítve. A 15 feladvány és egykapcsolatunk három játékmódban kamatoztatott, a gyakorlati életre-mentészen egyfajta felvétele, és a teszt

a fő opció, ahol a BBA egyes kategóriákban nyújtott teljesítményünk alapján osztályoz és gép – megközelíti egy elég furcsa módon. Míg a Brain Age kézzelfogható és könnyű értelmezhető korral reprezentálta mentális állapotunkat, addig a BBA a szürkeálmányunk súlyát méri le és kápi ki gramm formájában – a direktor új elmondása szerint az átlagember fejében 1200 grammnyi való található. A multiplayer opció remek, maximálisan nyolc hómán player mérheti össze tudását, küzdve az egyre magasabb értékekért, ám a lejátszás mégis egy játék birtokában, egy barátról összedőlva érezhetjük magunkat: ilyenkor egy sajátgós kvíz-showban vehetünk részt, ahol elsősorban a reflexek számítanak.

A körítés azonban pazar, nem veszi magától komolyan, amolyan rajzfilmes stílusba bújta rakja elénk az amúgy komolyan felülvizsgált feladatokat, a pedig ropant kellemes és nyugtató hatást kölcsönöz, hiszen nincs miért gőrcsölni, a rajzolt állatok, kártyalapok kedvesek és karizmatikusak, a csendben ketyegő óra pedig nem frusztráló tényező. Am az értékelő rendszer furcsa és értelment: totán pont a BBA legnagyobb hibája, a nyilvánvaló tény mellett – bár a boltokba budget áron kerül, mégsem mondható ki egyértelműen, hogy megérné a pénzt, hiszen nem klasszikus értelemben vált játék, hanem csupán egy logikai csomag, mely rövid időn belül elveszt a varázst, az említett értékelő rendszer miatt pedig nincs meg a motiváló elő, ami miatt újra és újra elővonnánk a polcra.

Wilson

BIG BRAIN ACADEMY

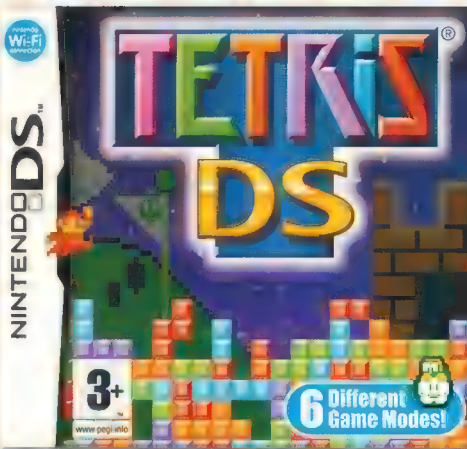
grafika: jó
játékosédeség: jó
szárazosság: közepes
zene / hang: elnagyolt
hangulat: közepes

1-8 játékos

✓ világrázás, adatkörnyezet
ll de csak rövididev

7.5 pont

ÉPÍTKEZZ!

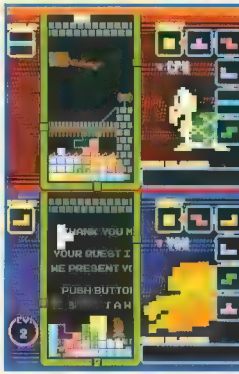


Alexey Pajinov – a messzi, kies Oroszországból érkezett zseni, aki nélkül szégyenb lenne a világ, hisz az általa létrehozott Tetris nem csak minden idők egyik legkiválóbb logikai játéka, de videójáték kategóriában is büszkén és magabiztosan pályázhat a legremekb jelő megnyerésére. Idén húsz esztendője annak, hogy a Shoreware BBS-en feltűnt az első verziós, a akoriban elérhető PC-re. Instant sikere vitathatatlan, mind a mai napig a legnagyobb példányszámban lefőltött értékesített anyag, ám igazán elismerté a Nintendo tette: az a Nintendo, ami magá is megreformálta a világot és egy új iparág születésében segédkezett. A Tetris GameBoy nem egyszerűen a masinához mellékel szősszen, hanem a GameBoy vásárlási készletbe fő oka volt – nem asoda hát, hogy minden idők harmadik legnagyobb példányszámban értékesített játéka a maga szféráj 30 millióis értékeivel. A kínai piacot álszázitól klónjépek tengerében, két évizeddeli értékelve ki kíváncsi mégis a jó öreg Tetris 21. századi változatára? Természetesen mindenk, kinek csak egy csőp esze is van.

A Tetris szabályait mindenki ismeri – két pers elajóttani, de egy élet kell hozzá, hogy profiá válj. Vagy legalábbis jelentős szabadd és számos segély, mely a Tetris DS alapját képezi – a duálképernyős tengerben, két évizeddeli értékelve ki kíváncsi mégis a jó öreg Tetris 21. századi változatára? Természetesen mindenk, kinek csak egy csőp esze is van.

A Tetris szabályait mindenki ismeri – két pers elajóttani, de egy élet kell hozzá, hogy profiá válj. Vagy legalábbis jelentős szabadd és számos segély, mely a Tetris DS alapját képezi – a duálképernyős tengerben, két évizeddeli értékelve ki kíváncsi mégis a jó öreg Tetris 21. századi változatára? Természetesen mindenk, kinek csak egy csőp esze is van.

A Tetris szabályait mindenki ismeri – két pers elajóttani, de egy élet kell hozzá, hogy profiá válj. Vagy legalábbis jelentős szabadd és számos segély, mely a Tetris DS alapját képezi – a duálképernyős tengerben, két évizeddeli értékelve ki kíváncsi mégis a jó öreg Tetris 21. századi változatára? Természetesen mindenk, kinek csak egy csőp esze is van.



Hihetetlenül változatos, elképesztően sok játékmódot tartalmaz hát a Tetris DS, a klasszikus NES korszakból kölcsönözött témák érdekében és ölties körítést adhat ahhoz, ám nem mehetünk el azon szomorú tény mellett, hogy ez még mindig „csak” egy Tetris, mely bár meguntatható, azért nem vetekeket az összetettebb logikai játékok sorával – ennek ellenére nemhogy kötelező, de tőrvény által előírt kötelező minden DS tulajnak a megvásárlása. Tetris-eszi jó!

Wilson

TETRIS DS

grafika: jó
játékosédeség: jó
szárazosság: jó
zene / hang: jó
hangulat: jó

1-10 játékos, wi-fi támogatás

✓ tetris
X „csak” tetris

8 pont

NEXT TETRIS. 1988. ATARI GAMES



TETRIS

05

LINES

LEFT

HIGH SCORE
10000

ROUND

CREDIT

SCORE 7178
LINES 22

eleget tenni az elhatározásomnak. Végül a jó tulajdonságai átadás és elindulás a lejtőn... túl gyorsan léreéreztem, nem utat terjedő kisebb bűntudat elkapása, családi konfliktusok (én szoltam előre... Zs.), pénzország, arcokdások, ellenségek szerzése egyes nők felszédése miatt (Barátommal + anyjával amúgy mi? Zs.), amire a pontot én is, amikor sikerült éjszakaiból való hazatérés tette fel, buli is részegen kiraboltak és megfosztottak minden iratától és a telefonomtól. (Én is megszívam... Martin)

Ekkor röbbedtem, hogy nem kéne túlszaba vinni a dolgokat, a boldogság erőltetett hojzálása csak egy bizonyos mértékben hog tényleg örömet, nem szabad hagyjni, hogy elragadjon a hég, ígygyezünk az optimális úton maradni... azóta komoly párkapcsolatban vagyok, kiegyensúlyozódtam, szeretem a munkámat, még mindig bulizok, csak mértékkel, még mindig játszok, csak mértékkel, még mindig tanulok, csak mértékkel... egyszóval: ÉLEK. (Komolyan dicséretes... Zs.)

Játékfronton: nyár elején beszereztem minden létező konzolt NES-ig visszamenőleg, végigvittem a Final Fantasy 12-t és a Majora's Maskot... Asszem ennyi. Üdv: MRenton (Csipek! Zs.)

Akkor legyen hát ez a hatmondatos nyár. A kezdetben rám tört hatalmas szabadság annyira magára ragadott, hogy hatalmas erejével végül sziklánc csapatot alkot, az iskola végzetével első éjszaka egy iszonyatosan nagy előadás bulit rendeztünk. Az egész nyár középpontját képező Skóciai utam végül is egész jól sikerült, bár nagyobb elnényre számoltam, de így is sikerült tartalmassá tenni egy 12 éves köllökölő álló biciklis banda költözködésével, egy sánthisa csatlakoztatásánál első éjszakai szállással, és a híres lochness-zár. (Te így: legközelebb vedd hathatónak én is? Zs.) A part című film meglejtése végül rányomta belyegét a nyár maradvékára (Bezdúlódni, mint tavasszal a természet, mi? Zs.), a sráccokkal megkerestük a legjobb strandot, amit Magyarországon találni lehet, előadtunk, hogy már csak ide foguk járni minden nap, aztán persze jött a rossz idő, mi meg inkább biliárdozni jöttünk. (Az idő mindig csak akkor jó, amikor a melóban / suliban szenvedsz. Legálábbis itt Újpesten. Martin) Augusztus 20-án a Tűz és Víz napját hála az égnek sikerült megszösznünk, és ezen a napra zárult le elemem egy örösi szakasza, mert a hatalmas viharok sikerült elmosnia egy már kb. 3 éve tartó viszonzatlan szerelmet. (Ezt az ominóznus 3 évet annyi srácól hallottam már, hogy kezdek felhúni a sajátomtól... Zs.) Most már csak arra várok, hogy még valami nagy BUMM következzen be, mely a legjobban tudná zárni ezt az emlékeztetést nyarat. Zsone (Ez a cseregő jó lesz? Mondom én hogy robantunk... Zs.)

Göröcsösen indultunk nyarunkra – jó kérdés, hogy miért, elvégre még tanulok vagyunk – , mert rengeteg mindent kellett volna tenni... Aztán egy 2 hetes tanfolyam keretében rájöttünk, hogy tudunk németül. (En egy hetes kúra keretében – Szilveszter-rájáittem, hogy gyűlöltöm a mézes pálinkát. Martin) Ezen felbuzdulva rávetettük magunkat a Wild Adaptor első két kötetére – de mint az örült, ki letelepített –, melynek német kiadását valami isteni véletlen folytán sikerült idehabza beszereznem. Balatoni nyaralóban szétbicikliztük, úszunk magunkat, némi szédülőadalommal körítve. (Ezt mind a négy fal között? Zs.) Utolsó balatoni hétre többégyarádalmat maradtam a nyaralóban, hog többek közt végigvittük a Silent Hill 2-t – valami isten! Majd hazra, nem, Pucca (Garul!) egyb teni-völök és. In the End – Tekken Dark Resurrection Demo Disc (yesssss... D) by Taki Kazuma

Az idei nyaram valahogy rövidebb volt, mint a többi. (De miért ezem minden évben ezt?) Bár víz közelében keveset voltam, jól telte az idő a barátokkal. Most jöttem rá, hogy nem az a lényeg, hogy hol, sokkal inkább az, kikkel töltöd a szabadidődet. (Úgy érzem ebben mindannyian egyetértünk... Zs.) (Nagy okosság. Nincs rossz

buli, csak rossz társaság. Martin) Fociztunk vakulósig, szóval remélem formában maradtam a szeptemberi ténisziórára... :D És végül örülök, hogy sikerült találkozzam egyik fórumos (is) ismerőssel, nevet nem írok, de remélem tudja kirólam van szól (Krugmant alapul véve, legközelebb nyugodtan nevezd nevén...Zs.). Brad Mead

Megszereztem a diplomámat a jogi egyetemem. (Magna v. Summa cum laude? Mindegy, örülünk neked. Zs.) Ennek örömeire vettem egy PS 2-t, és ezzel a Dragon Quest 8-at. Hazavittem, nyomulok hirtelen, pontosabban nyomulnék, de a pragi valami memory cardot kér; bakker azt meg a nagy izgalomban elfelejtettem venni. Így hát azt is vettem hozzá – én még régi SNES-es arc voltam, ez a memory card dolog kicsit új volt :), pedig van N 64-em is, de arra csak olyan gamek vannak, aminek nem kell memory pack. (Még jó, hogy TV volt otthon. Martin) Lett állásom: ami egyrészt jó, de másrészt gáz, mert anyni volt a nyaramnak. A VB-t nem a németek nyertek, ami egy pöttyet letrött. (Egyáltalán nem értünk egyet...Zs.) Gbz McColish

2006 nyára: rengeteg alkoholt fogyasztás. Tucatnyi grillparty, jó sok zabálás, majd ezeken is rengeteg alkoholt fogyasztás. (Véralkoholszinted hogy van? Zs.) Jó pár csaj befűzés, de igazán nagy sikerrel nem járs, mert szinte mindig részegnek levis, ezért második alkalomnál lepatintás. (En már elsőre leirtalak volna...Zs.) (En leittam volna a csajt is. Pancer. Martin) Playstation 2-t szinte be nem kapcsolás, ezért Dualshock 2-n nyári vastag pörnk levés, de majd most ősszel letrőljes. (Vagy alkohollal lemosás. Martin) 2006 nyarával összességében elégedetlennem levés. (Téged elolvasás, majd fejféjás csillapítózás...Zs.) Retek

Számomra az idei nyár sok meglepetést, boldogságot és bánatot tartalmazott, sok helyen megfordultam, sokat voltam a barátokkal, viszont annál kevesebbet konzoloztam, utóbbit csak rosszabbidben, de sajnos (vagy nem sajnos) elég gyakran volt ilyen. Olaszországban focinálva volt, mindenki Gattuso és Grosso mezben rohangált, én sem tudtam képzelné mi lett volna, ha valaki kitárlukozik, hogy a Franciaország fog (Lennének ötletem... Zs.), de hálá Istennek nem történt ilyesmi, pánikt lelt volna. Persze volt ezernyi szép dolog is, mint pl.: a lányok, a tenger, és a forró homok, imádtam és csak emlígetek, lefelek elől olvastam az 576 Konzolt. (Hozd ki az ellenőrződet. Ötös! Martin) Balatoni BB napok, talán ez volt a legszebb és legemlékeztetesebb kirándulásom a haverokkal (Mivel nem írtad, gondolom neked ez metafora a beírásra... Zs.), kimondatahalatnál jól éreztük magunkat. Aztán készülni kellett a sulira, ez már kevésbé jó dolog, de minden jón van valami rossz, ezért nem vagyok elkeseredve. Pár nappal később el kellett külséni egy két arcat pótvízszáraz, volt aki áment, volt aki nem. (Ha jól emlékszem gimim másodikban megborultam matekból. Martin) Nem annyira voltam ott a szeren, ha a piacon 1 almát vettem, azzal is átvérték. Bemelegyk, kérdeztem hova fogok járni. Mondják B. Víz lever: a B-ben kizárólag rossz csajok vannak. Mondom legyen A. Nem. De Nem. Mondom oké kirakozom. Trólia fel, hog legközelebbi est. Pont ott tett le. Beiratkoztam. Martin) (Itt hívám fel a figyelmeket hogy puska v. sügös 3 évés 3 évés Zs.) Utolsó mondatom témája csak annyit lenne, hogy fantasztikus volt 2006. nyara, és hogy 576 Konzol Forever! Bandee

Életem első nyara (mióta megvan az Xbox), hogy csak multiban jászottam vele a haverokkal. Életem első nyara, mikor a haverokkal elmentünk szatározni a legnagyobb esős időszakban (térdig erő víz a sátorban) (Lágbompa zsír... Zs.) (Egyszer voltam egy vizitúrán. Szakadt az eső, csak az én sátram nem ázott be. Kérdezi egy szőke, hogy nálam alhatna-e, mert már totálról-bokáig ázott. Mondom neki

van elég hálózás, az enyémben a buli pont most kezdődik el. Mondja oké, de előbb még befűj szunyogriasztóval. Reggel kelünk, felneked, vastag sávban ázik a plafon ott, ahol befűjt. Rövid szerelm volt. Martin) Nem az életem első nyara, mikor amor részer és nem lud celozni. (Ti fiúk előszereletet taljátok mára a feleségesé! Zs.) Hat óra a tengerben, majd pihenésképpen fűta 2006 és Def Jam, persze multiban. Sport minden mennyiségben (tenisz, kasár, ki). Új ismerősök szerzése, új barátok, új csajok Liksi aka Mutant

Augusztus elején szabadság kivéves, így egy rövidke időre 576 Konzol olvasás felhagyás és fő-ökba elvées (nem alura, hanem felülre). Másnap vidékre (barátom családjaához) vonatáz (Nekem ez magas... akkor miért hagyta otthon? Zs.), ott nyaralás – kerékpart magunkkal szállítás és azt ott ki kihaználás! (Nem vittél Konzolt? Zs.) Na hozd ki az ellenőrződet, büdös kölyök! Martin) Vidéken családlatogatás, biciklizés, sétálás, sok evés-ivás, DVD-zés, vásárlás, majd 7 nap múlva hazavonatázás – kerékpart nem otthagytál 2 nap múlva barátom nővére + barátja fővárosba eljövés és 7 nap itt töltés. 7 nap alatt sok sétálás, vásárlás, mászkálás, pénz költés, majd augusztus 20-án AIR RACE megnevezés és tetszés, fűzítőkötő Lándich pesti hidtőljén várás, abból 5-10 percet látás, majd nagyozam nagy, sikoltozó lörmegben, bárgízava hazagenekülés és nagy szerencsénkre ennyivel megúsztam... Szabadság véget érés, munkába újra elmenés, fiókából 576 Konzol elővées és nagy izgalommal, kíváncsisággal tovább olvasás... granturismo! (Es feljövés + agymenés... Retek! Tel havorok vagytok? Zs.)

Ez a nyár merében más volt, mint az eddigiek. A pihenés és semmittevés messze elkerült. Lázás szervezkedéssel, egyetértéssel tellett napjaim. A hónapok csak pörögtek, de ennek ellenére nem láttam a fényt az alapút végén. Megkönyvebűltten sohajítottam, mikor ponton lehettem a listám végére. 2006. augusztus 26-án MEGNÁSÜLTÉM... Állítva (Fogadósztinte gratulációmat, de szerintem a listám még csak most kezdődik... majd írj, hogy hogy megy! Zs.) (Haver, nem is tudom, hogy részvétt kívánjak vagy sok szerencsét. Azt mondom hajrá! Martin)

Új para-betegséget sikerült magamra sózni. Úgy nevezik térszöny. Lenéztem egy bazi magas hídról Horvátországban. Úgy besokolltam, hogy 5 órát csak ültem dülledt szemekkel. Még mindig ott ülnek, ha csak egyedül élnek a Földön. 2006 nyara soha többet ne ismétljétek meg. 1mzele0 [Jó multkor egy pók ereszkedett mögém, miközben tusoltam... ja még nem mondtam? Arachnofóbia vagyok. Szerintetek? Zs.) (Amióta az eszemet tudom a földszinten lakom. Egyszer felhívtam a "szomszéd" néni a fizetkire, hogy rosszul lett a férje, segítsék. Gondoltam hogy előlann kinekéz az ablakon... majdnem két mentőt kellett hívni. Jó, másnapos voltam. Martin)

Íme a konklúzió: nyáron minden pasi berűgött, millió + 1 csaj megdöntött – amire persze marha büszke – és szétbuzította az agyát. (Miért kollegai, mit kellett volna csinálni? Jól tették. Martin)

Martin azt mondta, neveljelek meg benneteket... ezt elnézve lesz dolog bönven! Az az igazság, hogy imádok egy szem nőnek lenni egy csomó him között :D!

Eről ennyit, várom a jövő háltásaitokat! Zsina

A Csevegő Művek felvételt hirdet. Ha gyárunkban akarsz dolgozni, látogasd rendszeresen a www.576konzol.hu fórumát, ahol az „576 Konzol” résznél minden hónapban megtalálod aktuális témánkat. Aztán ha gondold, szólj hozzá.

ZENE

TELEFONOS CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT

06 70 365 0385

hétfő-péntek: 9.00 - 16.30

PS2

| | | |
|--|---------|------------|
| Ace Combat 5: The Unsung War | 13999 | 6sz |
| Cars (Verdák) | 13999 | kapható! |
| Driver: Parallel Lines | 12999 | kapható! |
| FIFA 07 Magyar felirat és hang !! | 14599 | szept.vége |
| FIFA Street 2 | 14599 | kapható! |
| Flow Urban Dance + Táncszönyeg | 9999 | kapható! |
| Formula One 2006 | 13999 | szept. |
| Grand Theft Auto: Liberty City Stories | 9999 | kapható! |
| Hitman Blood Money | 16999 | kapható! |
| Ice Age 2 Meltdown | 11999 | kapható! |
| Lego Star Wars II. Original Trilogy | 12999 | szept.vége |
| Madden 07 | 14599 | kapható! |
| Metal Gear Solid 3 Substance | október | október |
| NBA 07 | 14599 | október |
| Need For Speed Carbon | 14599 | nov.eleje |
| NHL 07 | 14599 | szept.vége |
| Pirates of The Caribbean 2. | 11999 | kapható! |
| Pro Evolution Soccer 6 | október | október |
| Sims 2 Pets | 14599 | okt.vége |
| The Godfather - gyűjtői v. (fémdoboz) | 15999 | kori. pid. |
| Tiger Woods 07 | 14599 | szept.vége |
| Tomb Raider Legends | 15999 | kapható! |
| Tourist Trophy The Real Riding Sim. | 15999 | kapható! |

PSP

| | | |
|---|------------|------------|
| Burnout Legends Platinum | 6299 | kapható! |
| Cars (Verdák) | 14999 | kapható! |
| Daxter | 13499 | kapható! |
| Def Jam: Fight For New York | 11699 | kapható! |
| FIFA 07 | 11699 | szept.vége |
| FIFA Street 2 | 11699 | kapható! |
| Fight Night Round 3 | 11699 | kapható! |
| Godfather | 11699 | Szept. |
| Harry Potter and the Goblet of Fire | 7999 | akció |
| LocoRoco | 13999 | kapható! |
| Lord of the Ring : Tactics | 7999 | kapható! |
| Metal Gear Solid 2 | 13999 | kapható! |
| Metal Gear Solid Digital Graphic Novels | szept-okt. | szept-okt. |
| Need For Speed U. Rivals Platinum | 6299 | kapható! |
| NHL 07 | 11699 | szept.vége |
| Pro Evolution Soccer 6 | október | október |
| Silent Hill Experience (SH-es extrák) | 3999 | kapható! |
| Sims 2 Pets | 11699 | okt.vége |
| Socrom Fireteam Bravo | 13499 | kapható! |
| Splinter Cell : Essential | 13999 | kapható! |
| Syphon Filter Dark Mirror | 13999 | Szept. |
| Tekken Dark Resurrection | 6sz | 6sz |
| PSP készülék | 54999-től | kapható! |

PS2 Platinum és Akciós

| | | |
|-------------------------------------|------|----------|
| Battlefield 2 Modern Combat | 6299 | kapható! |
| Brothers in Arms Road to Hill 30 Pl | 6666 | kapható! |
| Crash Bandicoot Platinum | 6999 | kapható! |
| Crash Nitro Kart Platinum | 6999 | kapható! |
| F1 2005 | 5799 | kapható! |
| FIFA Street Platinum | 6299 | kapható! |
| From Russia With Love | 6299 | kapható! |
| Gran Theft Auto III. Platinum | 5999 | kapható! |
| Gran Theft Auto Vice City Platinum | 5999 | kapható! |
| Gran Turismo 4 Platinum | 5799 | kapható! |
| Grand Theft Auto San Andreas Pl | 8999 | kapható! |
| Jak 3 | 5799 | kapható! |
| Jak X | 5799 | kapható! |
| Killzone Platinum | 5799 | kapható! |
| Medal of Honor European Assault Pl | 6299 | kapható! |
| Metal Gear Solid 3: Snake Eater | 6999 | kapható! |
| Monster Hunter | 5999 | kapható! |
| Moto GP 4 | 5799 | kapható! |
| Need for Speed Underground 2 Pl | 6299 | kapható! |
| Prince of Persia 2 Platinum | 6666 | kapható! |
| Pro Evolution Soccer 5 | 6999 | kapható! |
| Ratchet Gladiator | 5799 | kapható! |
| Resident Evil 4 | 5999 | kapható! |
| Resident Evil Outbreak File 2 | 3999 | kapható! |
| Sims 2 | 6299 | kapható! |
| Viewtiful Joe | 3999 | kapható! |
| Viewtiful Joe 2 | 3999 | kapható! |
| Without Warning | 3999 | kapható! |

Double Screen/GameboyAdvance

| | | |
|-------------------------------------|-------|----------|
| Animal Crossing /DS | 11999 | kapható! |
| Brain Training /DS | 11999 | kapható! |
| Over The Hedge/GBA | 12999 | kapható! |
| FIFA World Cup 2006 /DS és GBA | 9599 | kapható! |
| Final Fantasy IV /GBA | 11999 | kapható! |
| Ice Age 2 /GBA | 12999 | kapható! |
| Juku and the Monophonic Menace /GBA | 7999 | kapható! |
| Mario Kart /DS | 11999 | kapható! |
| Metroid Prime Hunters | 11999 | kapható! |
| Nintendogs! 3 különböző játék! /DS | 11999 | kapható! |
| Pokémon Emerald Version ÚJ! /GBA | 13999 | kapható! |
| Prince of Persia+Tomb Raider /GBA | 9999 | akció! |
| Resident Evil Deadly Silence /DS | 11999 | kapható! |
| Sims 2 /DS és GBA | 11699 | kapható! |
| Super Mario Bros I | 11999 | kapható! |
| Trauma Center Under the Knife /DS | 11999 | kapható! |
| Nintendo DS LITE készülék | 39999 | kapható! |
| - fehér és fekete színben | | |

XBOX 360

| | | |
|-----------------------------------|-------|------------|
| Battlefield Modern Combat | 15999 | kapható! |
| Call Of Duty 2 | 16999 | kapható! |
| FIFA 06 | 15999 | kapható! |
| FIFA 07 | 16999 | szept.vége |
| LOTR: Battle for Middle Earth II. | 16999 | kapható! |
| Madden 07 | 16999 | szept. |
| Moto GP 4 | 16999 | kapható! |
| NBA Live 07 | 16999 | okt.eleje |
| Need For Speed Most Wanted | 15999 | kapható! |
| NHL 07 | 16999 | okt.eleje |
| Prey | 16999 | kapható! |
| The Elder Scrolls IV: Oblivion | 16999 | kapható! |
| The Godfather | 16999 | kapható! |
| Tiger Woods PGA Tour 07 | 16999 | szept. |
| Tomb Raider: Legend | 16999 | kapható! |
| X-men III The Official Game | 18999 | kapható! |

Nintendo DS + GBA

| | | |
|-------------------------------------|-------|----------|
| Advance Wars Dual Strike | 11999 | kapható! |
| Donkey kong 3/GBA | 12999 | kapható! |
| FIFA 06 | 11999 | kapható! |
| Harry Potter and Goblet of Fire | 11999 | kapható! |
| Harry Potter and Goblet of Fire/GBA | 11999 | kapható! |
| Mario Kart DS | 11999 | kapható! |
| Marvel Nemesis: Rise of the ... | 11999 | kapható! |
| Need For Speed: Most W./GBA is! | 11999 | kapható! |
| Nintendogs! 3 különböző játék! | 11999 | kapható! |
| Pokémon Dash | 8400 | akció! |
| Pokémon Emerald Version ÚJ!/GBA | 13999 | kapható! |
| Ridge Racer | 10999 | kapható! |
| Samurai Jack /GBA | 9999 | kapható! |
| The Sims 2 | 11999 | kapható! |
| Tiger Woods | 11999 | kapható! |
| Urbz | 11999 | kapható! |
| Wario Ware Touched | 8400 | akció! |
| Yoshis Touch'n Go | 11999 | kapható! |
| GBA Micro Gép + Samurai Jack | 29999 | akció! |

576

KByte

Teljes választékunkat és előrendelési
akcióinkat keresd webáruházunkban!
www.576.hu

